#293 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

19 GAMES GEREVIEWD!

GOD OF WAR

EINDELIJK! DE REVIEW VAN FAR CRY 5 • ONGELOFELIJK: YO!POST! IS TERUG • CHEATCODES, BESTAAN ZE NOG? • LEKKER KLOOIEN MET NINTENDO LABO • KEIHARDE CLASH: PUBG VS. FORTNITE • EERSTE INDRUK SUPER SMASH BROS. VOOR SWITCH

WWW.PU.NL
MEI 2018
BP € 4,95





Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar, per halfjaar of doe je dit liever maandelijks? We hebben 3 abonnementsvormen. Kies nu zelf jouw ideale variant!

1 **EEN JAAR LANG**

12 edities Power Unlimited
Voor maar **€ 56,-** (€ 4,67 per editie)
VOORDELIGSTE KEUZE

2 **EEN HALFJAAR LANG**

6 edities Power Unlimited
Voor maar **€ 29,50** (€ 4,92 per editie)

3 **IEDERE MAAND**

MEEST FLEXIBELE KEUZE

een editie van Power Unlimited
Voor maar **€ 4,95** (maandelijks opzegbaar)

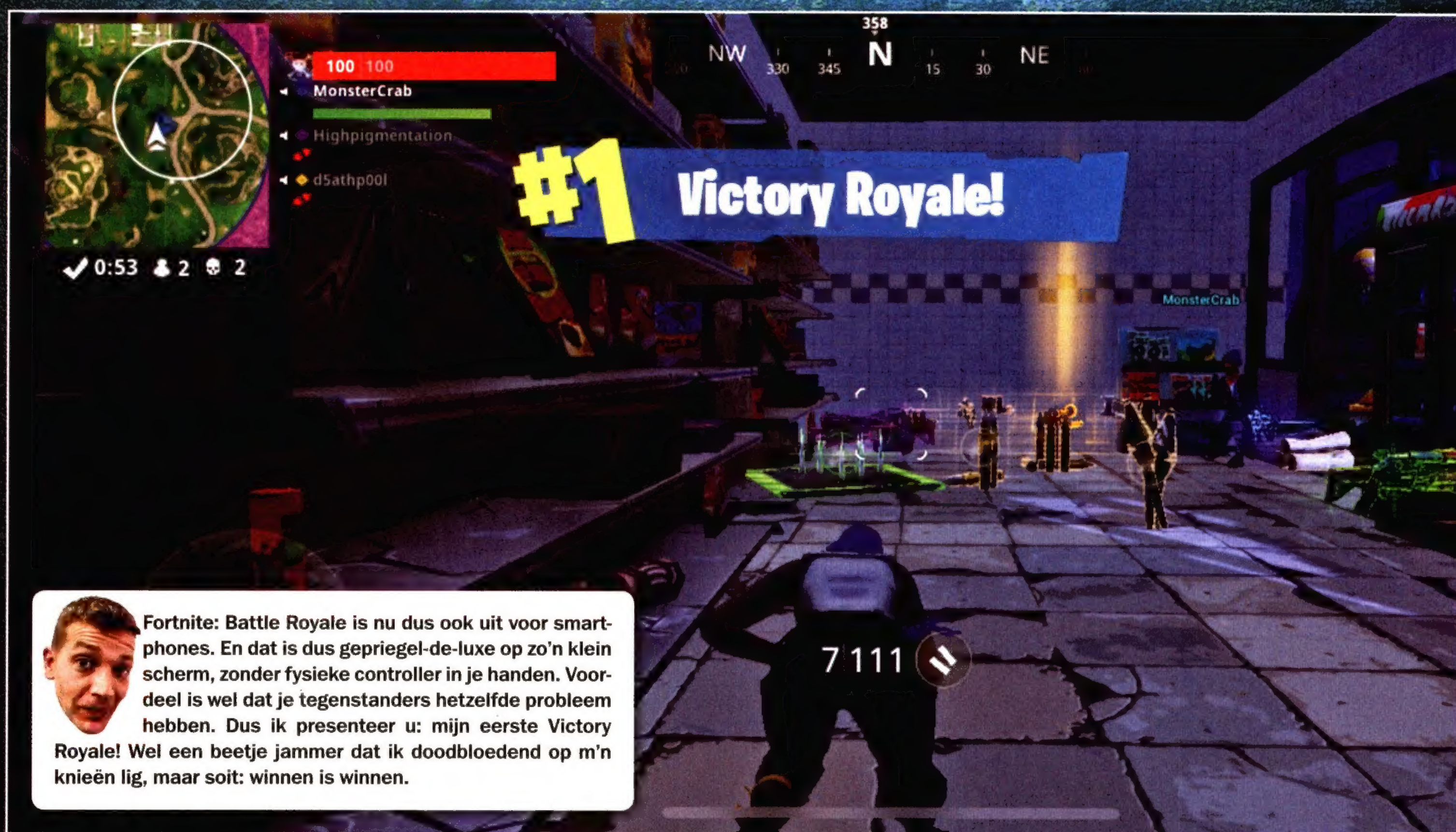




+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

IT'S ALL IN THE GAME





Fortnite: Battle Royale is nu dus ook uit voor smartphones. En dat is dus gepriegel-de-luxe op zo'n klein scherm, zonder fysieke controller in je handen. Voordeel is wel dat je tegenstanders hetzelfde probleem hebben. Dus ik presenteer u: mijn eerste Victory Royale! Wel een beetje jammer dat ik doodbloedend op m'n knieën lig, maar soit: winnen is winnen.



Ziehier het perfecte voorbeeld van de duistere kant van A Way Out. Darten, banjo spelen, hoefijzers werpen of zoals hier dus een potje wielstoel balanceren, zijn slechts enkele voorbeelden van de dwaze minigames die ons tot het uiterste dreven om elkaar te vernederen. Wat co-op? Deze game is pure competitie!



Pag. 054



Pag. 020



Pag. 025



Pag. 050



Pag. 056



Pag. 060

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans, Eelko Rol*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek,*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000
VIDEOPRODUCER: *Matthijs Rooks*

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 56,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Wil je niet dat we je gegevens aan derden beschikbaar stellen? Dan kun je dat aangeven bij het invullen van je gegevens. Ook kun je opvragen welke gegevens wij van je hebben en ons verzoeken die te corrigeren of te verwijderen. Stuur daarvoor een mail naar: **klantenservice@reshift.nl** of bel op werkdagen tussen 10:00 uur en 14:00 uur: 023-5364401.

DE REDACTIE

IEDEREEN AAN DE FORTNITE!



LULLEN MET 'T JEUGDJOURNAAL



Wanneer je op een dag wordt gebeld door het NOS Journaal, 3FM én het Jeugdjournaal, dan weet je dat er óf stront aan de knikker is, óf dat alles en iedereen (inclusief je moeder) plezier heeft met een game. En dat is precies wat er nu gebeurt: as we speak proberen héél veel mensen als laatste over te blijven op het eiland van Fortnite: Battle Royale. Rond de 40 miljoen spelers op moment van schrijven. Je leest het goed: 40 miljoen! Ze zouden maar allemaal tegelijk bij je op de koffie komen ... dan heb je heel wat Senseo-padjes nodig (40 miljoen, ja). Maar goed, ik vind het mooi hoe dat gaat met Fortnite, hoe deze (gratis!) game nu met de Call of Duty's en de FIFA's van deze wereld de vloer aanveegt.
De vraag die ik de afgelopen dagen veelvuldig heb gekregen van verschillende media, is 'hoe kan dat?' Goeie vraag. Als ik het antwoord wist, zat ik nu niet deze tekst te tikken, maar ergens waar de zon wél schijnt aan een cocktail te slurpen. Anyway, ik denk dat het succes van Fortnite: Battle Royale vooral te danken is aan 'die andere Battle Royale-game', namelijk PlayerUnknown's Battlegrounds.
PUBG was (en is nog steeds) een retepopulaire pc-game. Een pc-game, ja. En laten nou heel veel mensen géén dikke game-pc in de kelder hebben staan, maar wel een PlayStation en superveel zin in een soortgelijke game. En dan is Fortnite: Battle Royale ook nog eens gratis. We kunnen allemaal wel een beetje rekenen, en dan is één plus één al snel twee. En geef toe: wanneer je op elke hoek van de straat of bij de koffiemachine mensen over een game hoort praten, ga je toch ook effe kijken of het wat is? *Martin*

Ondertussen...

Wouter



Ging deze maand ...

... gewoon door met m'n VR-trainingen. Dit keer was een buddy van me aan de beurt. (Hij heeft trouwens dezelfde naam als een belangrijke StarCraft-dude van de Terrans. Gok eens!)

Ed



Verklaarde deze maand ...

... het visseizoen voor geopend. Helaas dachten de vissen daar anders over, maar het lentezonnetje was het gelukkig helemaal met me eens.

Simon

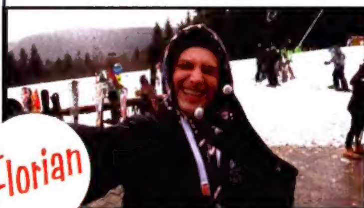


Voelde zich deze maand ...

... heel erg zielig, want ik sta hier voor jullie in het ijskoude Canada een sneeuwstorm te overleven en ik mag niet eens zeggen waarom, want dat lees je volgende maand pas.

Stond deze maand ...

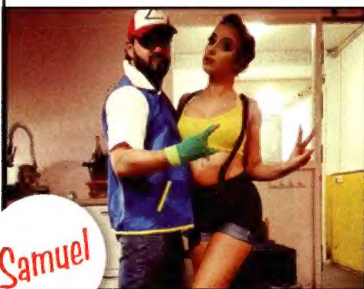
... op de valreep van het seizoen nog even op de ski's! Meteen daarna het vliegtuig naar Gambia genomen om ook wat zon mee te pakken – heerlijk!



Florian

Was deze maand ...

... niemand minder dan Ash Ketchum. Laat ik het zo zeggen: ik heb een hele leuke en kleurrijke verjaardag gehad.



Samuel

Verbaasde zich deze maand ...

... weer over het feit dat ze in Franse supermarkten games verkopen! Helaas is die shit vaak alleen speelbaar in het Frans; bij een RPG als Kingdom Come best kut ...



Graddus



Dennis

Mocht deze maand ...

... mijn eigen kudde gelovigen toespreken vanaf een speciaal voor Far Cry 5 opgetrokken spreekgestoelte. En dat ging me eigenlijk gevaarlijk goed af!



Tjeerd

Was deze maand ...

... op pad met een antieke bus voor onze PUBG-rekruteringstoer. Een hele week kou lijden, maar het was het uiteindelijk meer dan waard.



Martin

Zette deze maand ...

... een kartonnen doos op zijn hoofd, want je bent nooit te oud om een kartonnen doos op je hoofd te zetten.

Jurjen



Keek deze maand ...

... heul veul films. Ik had nog wat must-sees uit 2017 op mijn lijst staan: Blade Runner 2049 (waanzinnig!), Manchester by the Sea (aangrijpend!) en The Square (hilarisch!).

JJ



At deze maand ...

... in een hip restaurant waar het voedsel in kleine bakjes werd geserveerd. Ik als boer uit Twente pleurde alles op één bord en schoof het daarna vrolijk naar binnen.



Eelko

Zat deze maand ...

... in een kroeg waar je nog ouderwets spelletjes kon spelen. Helaas had ik net effe te veel fristi's achter de kiezen om mijn Triviant-genoten volledig af te kunnen drogen ...

Wordt vervolgd...

JURJEN HEEFT ZIELIGE KINDEREN



Eigenlijk hebben de kinderen van Jurjen (foto hierboven) best een zwaar leven. Want heb je eindelijk weekend, moet je weer met de trein naar Nemo in Amsterdam, om met karton te werken. Want papa wil graag weten wat je van Labo vindt, voor een artikel dat hij moet schrijven. Kijk die kindertjes toch eens zwoegen met dat scherpe karton, daar tegen die kooiachtige achtergrond. Hopelijk is het artikel verderop in deze PU (pag. 36) die kinderarbeid waard geweest.

FAR CRY 5: OOK VOOR HUISDIEREN!

Wat staat die Martin daar nou schaapachtig te lachen met een mitrailleur in z'n handen? Nou, het is helemaal geen echt wapen, maar een hondenspeeltje! Ubisoft was namelijk zo aardig om ons een pakket te sturen met allerlei aardigheidjes voor onze harige vriend, zoals dus dit rubber gevaarte, maar ook een Boomer-drinkbak en een vrolijk sjaaltje. Tja, je trouwe viervoeter moet toch wat als jij dag en nacht Far Cry 5 zit te spelen ... Meer zien? Check PU.nl!



PU ON TOUR: OP ZOEK NAAR PUBG-TALENT!

Afgelopen maand reden we samen met YouTuber en PUBG-specialist Yarasky stad en land af, op zoek naar kakelvers PUBG-talent voor het ASUS ROG eSports-team. Komende maanden gaan we vaker op pad, om eind dit jaar een definitief team samen te stellen dat de hele wereld over reist en professioneel gaat PlayerUnknown's Battlegrouden!



Op zoek naar een nieuw teamlid voor Yarasky's Asus ROG PUBG-team.



Even overleggen of we geschikt vlees in de kuip (of in dit geval bus) hebben ...



Deze jongens haalden de eerste Chicken Dinner ooit ... in een camper!



Oké, het was een beetje krap, maar wat heb je nou helemaal nodig voor een lekker potje PUBG?

IEMAND MOET HET DOEN

Freelance-PU'er Floris was deze maand uitverkoren om af te reizen naar Praag om daar de laatste update van World of Tanks te checken (pag. 34). Je weet wel, die gratis onlinegame waarin je elkaar vanuit een dikke tank moet bestoken. En Floris was dus de gelukkige omdat niemand anders wilde én omdat niemand anders de game ooit langer dan acht seconden had gespeeld. Tja ...



Power Spy

● Florian kwam afgelopen maand enthousiast de redactie opstormen met zijn nieuwe controller, naar eigen zeggen een 'magisch ding'.

● Zijn controller bleek te verkleuren bij warmte, dus als je 'm een tijdje vast hebt, krijgt ie een ander kleurtje.

● Op zich een tof idee, ware het niet dat Florian zulke afschuwelijke bad trippy kleuren had uitgezocht dat de rest van de redactie zich spontaan afvroeg of ze niet per ongeluk een paddenstoeltje achter de kiezen hadden.

● Het is de Powerspy opgevallen dat er regelmatig kritiek is op de cijfers die Wouter uitdeelt aan games.

● Dat krijg je als je geen Gold Award aan The Witcher geeft; dat schijnen sommige gamers nóg slechter te trekken dan een vrouwelijke hoofdpersonage in een game.

● En dat is natuurlijk al een van de ergste dingen die er kan gebeuren met je favoriete gamereeks. Het schijnt namelijk dat elke keer dat je met een vrouw speelt, je ballen een beetje krimpen.

● In een aantal gevallen is dat niet erg, want bij sommige gasten heb je het idee dat die ballen hebben hangen waar eigenlijk hun hersens horen te zitten.

● Deze maand was er kritiek op de kritiek die Wouter had op de co-op-game A Way Out, die volgens hem zo ontzettend slecht geschreven is, dat het de rest van de game voor hem verpestte.

● Volgens sommige lezers was dat niet objectief genoeg en werd Wouter verketterd voor zijn vooroordelen jegens slechte teksten.

● Deze kritiek werd echter geuit in zulke slecht geschreven reacties, dat de daadwerkelijke kritiek volgens Wouter werd verpest.

● Ook Rami Ismail, de bekendste indie-ontwikkelaar van Nederland en misschien wel van de wereld, kwam erachter dat gamers smachten naar objectieve reviews. »



OUD IS NIEUW OP DE SWITCH: SPEEL PORTS, OVERAL EN ALTIJD

Wie een Switch heeft, hoeft zich niet te vervelen. Terwijl er niet eens zo veel nieuwe games voor die hybride-console verschijnen, maar des te meer remakes, ports en deluxe-versies. Jurjen vindt daar weinig mis mee.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT



Nintendo is tegenwoordig zo zelfverzekerd dat het bedrijf zelfs kartonnen bouwplaten voor de Nintendo Switch durft te verkopen. Dat hadden ze in het Wii U-tijdperk vast niet gedurfd, al was die Wii U met zijn tweede scherm natuurlijk ook best een gewaagd idee. Het blijft dan ook jammer dat dat systeem stilletjes is geflopt, ondanks de vele ijzersterke games die ervoor verschenen.

Vanuit dat perspectief vind ik het geen enkel probleem dat een paar van die games een herkansing krijgen op de Switch. Zo verschenen vorig jaar al uitgebreide versies van Mario Kart 8, Pokken Tournament en Splatoon (deel 2 is toch meer een deluxe-versie dan een volwaardige sequel), dit jaar aangevuld met uitgebreide versies van Wii U-toppers Donkey Kong: Tropical Freeze (inclusief Funky als speelbaar personage!), Captain Toad (inclusief op Super Mario Odyssey gebaseerde levels!) en Hyrule Warriors (inclusief de personages uit de 3DS-versie!).

> "Ons budget voor een game is ongeveer even groot als het koffiebudget voor een Uncharted-game. Maar dat houdt ons niet tegen: we zijn een klein team met grote ambities!"



Heerlijk, die geestdrift en bezieling van Josef Fares van de co-op-game A Way Out.

Uitmelken?

Nintendo is niet de enige die oude games als nieuw uitbrengt op de Switch. Zo brachten third party's vorig jaar 'oude' games als Skyrim, Doom en L.A. Noire naar de Switch (niet het soort titels dat je snel op een Nintendo-console zou verwachten) en kunnen we dit jaar uitkijken naar South Park, Okami, Dark Souls en Crash Bandicoot N. Sane Trilogy. De indies doen trouwens lekker mee met het opnieuw uitbrengen van hun oude games: Shovel Knight, Owlboy, Flinthook en binnenkort ook Mark of the Ninja Remastered, Lumines Remastered en het briljante Undertale – je speelt ze allemaal op de Switch!

Nou kan ik hier moeilijk gaan lopen doen en over gemakzuchtige uitmelkerij beginnen, maar eigenlijk zie ik alleen maar winnaars in deze trend. Mensen met een Switch kunnen de niet eerder geproefde krenten uit de pap plukken, ontwikkelaars krijgen de kans hun allerbeste games aan een nieuw publiek te presenteren en ik kan het gros van die geweldige games op één systeem verzamelen om er waar en wanneer ik maar wil van te genieten.

Doorwerken

Natuurlijk zie ik liever allemaal nieuwe games van dit kaliber op de Switch verschijnen, maar het is niet zo dat die nieuwe games er niet zijn of niet komen. Vorig jaar bracht Nintendo bijvoorbeeld al twee van de beste nieuwe games ooit uit: Super Mario Odyssey en Zelda: Breath of the Wild. Dit jaar komen de kartonnen bouwplaten van Labo, Smash Bros. en Metroid Prime 4. Zonder de ports en remakes zouden dit soort games niet sneller verschijnen, want die worden doorgaans uitbesteed aan externe studio's, zodat de grote jongens lekker kunnen doorwerken om de originele toppers van de toekomst te maken.

Het enige nadeel van het portfestijn zie ik bij de third party's. Dat die door het gemak waarmee ze hun oude games kunnen porten geen écht nieuwe dingen voor de Switch maken. Maar wat nieuwe games van third party's voor een Nintendo-console betreft, was de absolute bodem op de Wii U toch al bereikt. En mocht het succesverhaal van de Switch aanhouden, dan zal het me niets verbazen als third party's uiteindelijk ook eens wat nieuws proberen. Al zullen ze niet snel de ballen ontwikkelen om met iets zó ludieks als kartonnen bouwplaat-games te durven komen.





twitter.com/GKJJ

'PAY TO SPEED THINGS UP' IS HET NIEUWE 'PAY TO WIN'

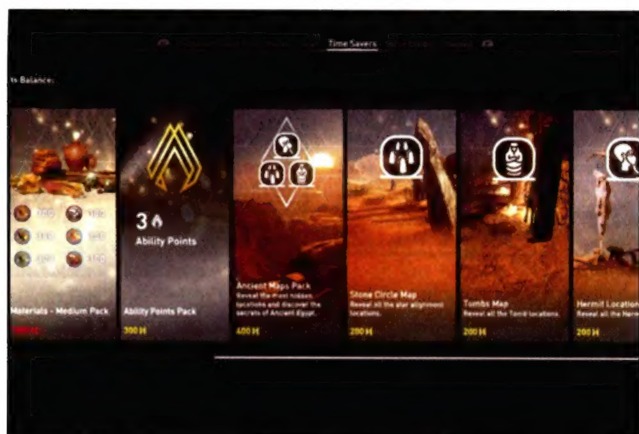
Vorige maand haalde EA de beladen microtransacties/lootboxes uit Star Wars Battlefront 2. Een halfjaar na dato ... de helden. Eerst gamers elke euro uit de zakken kloppen en dan toch nog even laten zien dat je ook naar de community luistert. Grmph.



Ik heb moeite met dat soort daden. Waarom deden ze dat niet meteen na de lauch, toen al die gamers er steen en been over klaagden? Ik snap dat de industrie op zoek is naar nieuwe manieren om inkomsten te genereren. Dat is hun goed recht. Niemand zal zeuren als ie een extra euro moet betalen voor toffe shit. Maar microtransacties zijn niet tof en zorgen voor perverse gedragingen bij developers. Gedrag dat indruist tegen alles wat gaming zo cool maakt. Allereerst was daar Pay-to-Win: betalen om beter te zijn. Die ellende is gelukkig redelijk kaltgestelt na de recente shitstorm over games als NfS Payback, SW Battlefront 2 en Middle-earth: Shadow of War. De alom gehate lootboxes ga je in die vorm niet of nauwelijks meer terugzien.

Nieuwe tactiek

Maar developers hebben nieuwe manieren gevonden om je de microtransactions door de strot te duwen. In dit geval zijn dat microtransactions die je niet zozeer laten winnen, maar je vooral wat sneller en gemakkelijker door het spel laten vloeien. Want, zo zeggen publishers, sommige mensen hebben niet de tijd om een game op de 'normale' manier te beleven. Assassin's Creed Origins en Far Cry 5 zijn hier goede recente voorbeelden van. Ja, je kunt alles gewoon in de game vinden en unlocken, maar als je de exploratie sneller wil laten verlopen, dan zijn er microtransacties beschikbaar. Klinkt plausibel, toch? Het sociale leven is vandaag de dag al druk genoeg, dus als je wat tijd kunt besparen, why not?



Grindy

Ik vind dat dus totale bullshit. Waarom zou je een game sneller willen spelen en delen over willen slaan? Ik ken geen gamer die niet de volledige ervaring wil ondergaan. En ik voel ook nattigheid. Als je een product hebt waarmee je geld wil verdienen, dan push je mensen richting die aanschaf – zo gaat dat in de commercie. Je koopt iets niet als je het echt nergens voor nodig hebt. Maar nu wordt het scary ... de enige manier om dit soort microtransactions namelijk te pushen, is door de exploratie in de game wat stroperiger te maken. Meer grindy. Doen ze dat? Ik weet het niet; ik kan het in elk geval niet voor de volle 100 procent bewijzen. Maar de laatste jaren is al meerdere malen aangetoond dat mooie woorden niks waard zijn en dat is de reden dat ik de nieuwe ontwikkelingen bijzonder sceptisch bekijk.

SERIOUS GAMING



Milieubewust en fucking cool: mini Switch-gamedoosjes.

CHECK #DEVQUEST
INDIEGAME: DE SERIE

Als al je games zijn uitgespeeld, je alle series op Netflix hebt gezien en even niet weet wat je moet met je leven, zou je vanavond op YouTube eens een aflevering van DevQuest kunnen kijken.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ



Dat moet je zeker doen als je weleens weten wil wat game-ontwikkelaars zoal meemaken. DevQuest is een door Microsoft gesponsorde documentaireserie waarin de immer energieke Adriaan de Jongh over de wereld reist om gamestudio's te bezoeken. Die Adriaan is zelf ook game-ontwikkelaar – je kent hem misschien nog wel van een interview in een ouwe PU, waarin hij vertelt over zijn vingerspel Fingle. Vorig jaar verrijkte diezelfde Adriaan ons leven nog met het interactieve zoekboek Hidden Folks, en nu presenteert hij dus DevQuest, waarvoor hij naar studio's in onder meer Praag, Montreal, L.A. en Melbourne reisde om de indies daar te vragen wat hen drijft. Het is mooi gefilmd en sommige portretten zijn zo boeiend dat ze je de nieuwste games en Netflix-series zelfs even doen vergeten.

Power Spy

- Hij besloot Far Cry 5 te voorzien van een maximaal objectief cijfer, waarin de game punten en strafpunten kreeg uitgedeeld voor bijna elk onderdeel van het spel.
- Zo kreeg de game punten voor het feit dat het personage 50 procent hoger kan springen dan zijn eigen lengte, maar kreeg de game daar ook weer strafpunten voor.
- Het kan namelijk best leuk zijn als je hoog kunt springen, maar tegelijkertijd is het niet echt realistisch, wat dan weer een domper is.
- Far Cry 5 krijgt van Rami een 7/10; objectief gezien misschien een ruime voldoende, maar subjectief gezien 1,5 punt te laag.
- Volgens Wouter kunnen we dit systeem bij Power Unlimited niet implementeren, aangezien het idee van een objectieve review volgens hem te cliché is.
- Bovendien zou de rest van de redactie geen baan meer overhouden, omdat PU-redacteuren doorgaans een mening hebben, en dat is natuurlijk funest voor de objectiviteit.
- De schreeuw voor massale crossplay over meerdere platforms wordt steeds luider. Tim Sweeney, de CEO van Epic Games (o.a. Fortnite), zegt dat massale crossplay uiteindelijk onvermijdelijk is.
- Ook Microsoft-baas Phil Spencer doet een duit in het zakje en ziet crossplay over alle platformen wel zitten. Goed nieuws voor gamers?
- Toch niet, want Sony ligt dwars: de consolemarktleider vindt het helemaal niet zo'n goed idee. Gamers hebben op die manier immers minder reden om ook een PlayStation te kiezen als al hun vrienden daar al op spelen, dus ...
- Maar misschien wil Sony hun tedere gamertjes wel beschermen voor een flinke afslachting door de pc-gamers.
- Simon was deze maand vooral bezig met het vernieuwde Oranje en keek in Genève samen met Jan Boskamp van Voetbal Inside toe bij de vernedering van het Portugal van Ronaldo (3-0). »

Power Spy

● Na deze opluchting wilde onze Brabo nog effe stoom afblazen. Er waren stripclubs, casino's en sportscholen zat in de buurt, maar gek genoeg wilde Simon dolgraag naar de Large Hadron Collider, een ... deeltjesversneller.

● Nu kennen we Simon niet echt als een van de grootste denkers, laat stáán als liefhebber van quantumfysica, maar naast JB, de keizer van de frituur, kom je er natuurlijk al snel goed vanaf ...

● Wouter kan dus écht niet zijn bek houden tijdens een film. Tijdens Ready Player One zat hij elke popcultuurreferentie aan zijn buurman in te fluisteren, hoorde de Powerspy. En aangezien dat er honderden zijn, zat hij dus feitelijk de hele tijd te ouwehoeren.

● En dat terwijl hij in een 4DX-stoel zat die hem goed door elkaar schudde en hem water in zijn waffel spoot. Hij blijkt geen fan van die ervaring.

● Tjeerd is trouwens niet meer de ongekroonde koning van UFC. De stugge Fries, die maanden breed rondliep alsof ie Alistair Overeem zelve was, heeft zijn meerdere moeten erkennen in onze videobaas Matthijs / Willem.

● Omdat de redactie op wintersport gaat, moesten er paspoorten worden getoond. En zo weet de Powerspy nu dat Matthijs eigenlijk Willem heet, waarop hij Matthijs voortaan Willem blijft noemen.

● Afgelopen maand heeft de redactie drie dagen het Nederlandse 'lenteweer' getrotseerd en stonden ze met een busje geheel in Player Unknown's Battlegrounds-stijl in verschillende steden in ons koude landje.

● In het busje konden mensen PUBG spelen en zich op deze manier mogelijk bij het eSports-team van ASUS Republic of Gamers en YouTuber Yarasky voegen.

● Het enige ding was: het was echt een klein klotecampertje. Te klein voor vier gamers én vier man crew om in te schuilen. En het regende en het was koud! »

OPUNIE

VERLANGLIJSTJE

SSB VOOR SWITCH

Dit jaar nog verschijnt Super Smash Bros. voor de Switch. Het wordt vrijwel zeker geen geheel nieuwe game, maar een deluxe, een uitgebreide versie van de Super Smash Bros. die in 2014 voor 3DS en Wii U verscheen. Niks mis mee, zolang ze de volgende wensen van Jurjen maar honereren.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

1. Nieuwe personages

In de teasertrailer werden de Inklings al bevestigd, net als de Link uit Breath of the Wild. Andere (voorspelbare) toevoegingen aan de personeelslijst zijn Waluigi, Spring Man en Ribbon Girl uit ARMS, en misschien Daruk of een van de andere champions uit Breath of the Wild. Ergens heb ik goede hoop dat Shovel Knight deze keer ook een potje komt mee knokken. Hij heeft tenslotte al zijn eigen amiibo en qua moves zou hij echt een uniek en geweldig personage zijn. Dan nog wat wildere gokken: wat dacht je van Travis Touchdown, Crash Bandicoot en, euh, Labo Builder?

2. Nieuwe levels

Uiteraard wil en verwacht ik niet alleen alle stages van de Wii U-versie, maar ook die uit de 3DS-versie – de Switch is tenslotte een hybride. Gezien de komst van Breath of the Wild-Link is het ook bijna zeker dat er een Breath of the Wild-level komt. Eentje waarin je de omgeving kunt manipuleren, want dat kenmerkt die game. Ook vrijwel zeker: levels uit Super Mario Odyssey, en dan liggen Bosrijk, Maanrijk en – vooral! – New Donk City voor de hand. Uiteraard komt er een kliederig Splatoon-level, terwijl de stages van ARMS-personages Ribbon Girl en Kid Cobra heel interessante Smash-varianten kunnen krijgen. En omdat Nintendo toch iets met Labo moet: een kartonnen, transformerende stage?



3. Een singleplayer-stand

Tuurlijk, SmashBrossen is een gezelschapsspel, maar wat vond ik het jammer dat de nieuwste versie van Smash Bros. geen Subspace Emissary-achtige singleplayer-stand had! Niet dat die Smash-gameplay nou zo goed werkt in de scrollende platformlevels, maar omdat ik het als Nintendo-fanaat gewoon geweldig vond om veel van mijn favoriete personages, omgevingen en franchises te zien samenkomen in een soort verhalende vorm. Ribbon Girl die samen met Kirby in Hyrule tegen Bowser strijdt – dat soort dingen wil ik echt weer eens meemaken!



"Dit is voor ons bij Epic het spannendste wat er op dit moment in de industrie gebeurt."



Tim Sweeney over de trend dat de markt van mobile games steeds meer richting hardcore gamers opschuift, iets wat hij in Korea en China al zag gebeuren en met Fortnite van Epic nu ook in het Westen begint.

RPG GAAT STAP TE VER

Onlangs werd de Aziatische RPG Omega Labyrinth Z verboden in een flink aantal landen, waaronder Engeland en Duitsland. Dit vanwege de geseksualiseerde content van de game.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Dat blijven we bij ons op de redactie toch wat apart vinden. Je mag elkaar vanaf 18 jaar met een shotgun van dichtbij door de kop knallen, maar een beetje bloot en suggestieve pakjes, dat kan dan weer niet. Er ontstond daarom met name in Engeland ophef over deze actie.





De laatste game die daar verboden werd, was Manhunt 2 in 2008. Nader onderzoek wees echter uit dat het niet zozeer het bloot was dat niet door de beugel kon, en ook niet het (ietwat sneue) tegen de vrouwelijke personages oprijden met behulp van de controller, zodat ze actiever worden. Nee, er is namelijk ook een scène waarin de speler een kind met een teddybeer moet 'opgeilen'. Dat gegeven ging de Engelse organisatie die games keurt net even te ver, en daar hebben ze wat ons betreft wel een punt ... Afgezien van het feit dat dit soort softporno-RPG's sowieso al behoorlijk triest zijn.

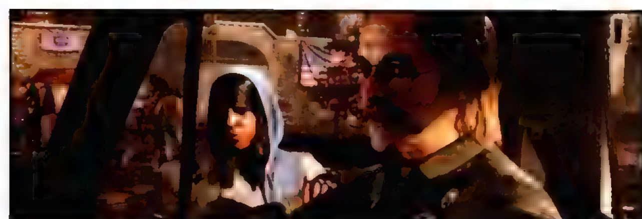
EEN OFFLINE CONSOLE? ANNO NU?!

Ubisoft heeft aangegeven dat Far Cry 5 ook zonder internetverbinding te spelen is. De laatste keer dat we in de agenda keken, was het toch echt al 2018.

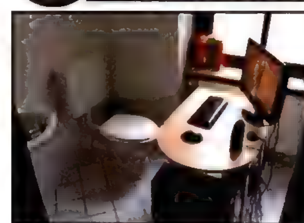
door: JJ
twitter.com/GKJJ

Om te beginnen: wie heeft er nu nog een console thuis staan die niet op het internet is aangesloten? Sony kwam er onlangs ook al door in de problemen. Het bedrijf kreeg een klacht aan de Japanse broek omdat het in de reclamecampagne rond GT Sports niet duidelijk genoeg had aangegeven dat je een aantal gamefeatures niet kunt gebruiken als je niet online bent. Ik denk dat we inzake deze materie iets verder moeten kijken dan onze neus lang is. Het internet is niet in alle landen even snel of even bereikbaar. Daar spelen mensen nog echt multiplayer op de bank. Daarnaast zijn er genoeg mensen die always-online een eng gegeven vinden. Want wie kijkt er dan mee, en wat gebeurt er met alle data? Vandaar dat nog steeds moet worden aangegeven als een game vooral online actie biedt. Voor mijn part staat m'n console de hele dag aan, maar zolang dat aantal gelijkgestemden niet in de buurt van 100 procent is, moet je daarop anticiperen, anders gaat je kop eraf.





PU SERIOUS GAMING



Als deze setup op je wc staat, zit je iets te diep in Fortnite.

FORTNITE BLAAST TWITCH OP

Het streaming-platform Twitch bestaat al een tijdje en is behoorlijk populair. Maar sinds de komst van Fortnite gaat het dak er pas echt af.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

De Battle Royale-game van Epic verbreekt het ene na het andere record voor gamestreams (niet eSports dus). Eerst was het de bekende streamer Tyler 'Ninja' Blevins die door rapper Drake uit te nodigen voor een potje Fortnite bijna 500.000 mensen gelijktijdig op zijn stream had. Dat is kassa, want aan subscriptions verdient de man nu een half miljoen per maand. Maar dat record was nog niet officieel bevestigd of streamer elrubius nodige de 100 meest populaire Spaanstalige Fortnite-spelers uit voor een battle en trok daar maar liefst 1 miljoen kijkers gelijktijdig mee. Kassa!!!





Power Spy

- Als een stel zwervers mochten ze om beurten even opwarmen in de enige vrije stoel in de camper.
- Voorafgaand aan de eerste dag riep Tjeerd dat hij door zijn ervaring met piratenschepen navigeren in Sea of Thieves ook wel even de camper in de juiste richting kon sturen.
- Toen hij 's ochtends met een kompas, ooglapje en houten poot op kwam draven, zonk velen de moed al in de schoenen.
- Tijdens het evenementje werd meermaals het woord 'koukleumbonus' gedropt, wat dat ook mag betekenen.
- Binnenkort gaat de redactie dus op wintersport; de mannen van PU hebben hun Ice Man Challenge in elk geval vast gehad.
- De Powerspy hoorde Wouter trouwens zeggen dat ie gewoon in z'n felgroene mankini gaat snowboarden ... Ha, niks geen thermokleding!
- Die uitspraak beschrijft trouwens ook de gemiddelde dinsdagavond van de beste man.
- Tijdens het PUBG-busavontuur was het overigens ook lastig werken met Wouter. Nog geen vijf minuten na aankomst op locatie werd ie afgeleid door een hond en hebben we hem de rest van de dag niet meer gezien.
- Hij is sowieso een markant figuur: hij bestempelde aardappels en stoofvlees al eens als haute cuisine, maar ging helemaal uit zijn dak omdat er in een Haarlemse Ierse pub gehaktsaus op de nacho's zat.
- Dat is dus iets goeds, vindt Wouter.
- Sterker nog: kom je hem tegen, begin dan over nacho's en hoe die geserveerd moeten worden. Dan heb je een avondvullend (maar ook teringsuf) programma.
- En last, but zeker not least: Samuel heeft RSI, zo ving de Powerspy op. Hij heeft iets dat supraspinatus tendinitus heet. Hij kan nog wel gamen, maar echt van harte gaat dat niet. Over drie weken moet het gelukkig weer over zijn ...

RUZIE MET ODIN

GOD OF



WAR

God of War was jarenlang thuis in de Griekse mythologie, waarin Kratos als zoon van Zeus korte metten maakte met Griekse goden en titanen. Op een gegeven moment waren de goden op en moest Kratos maar verhuizen, waardoor hij als een oude baas in de wondere wereld van de Noordse mythologie belandde, mét een zoon. Tjeerd checkt hoe die transformatie uitpakt.

Mythologie fascineert me enorm: het is zo doorspekt met vette verhalen en toffe personages en goden dat het zich perfect leent voor games. Vreemd dus dat er helemaal niet zoveel spellen zijn die daar gebruik van maken – alleen een paar strategy-games, Darksiders en ook Tomb Raider tikken de mythologie met regelmaat aan. God of War prijkt echter trots bovenaan de lijst; met bikkelharde actie sloeg de Spartaanse krijger zich vol furie al een weg door de Griekse mythologie. Nu is de Noordse mythologie aan de beurt, en ik kijk hier zo reikhalzend naar uit dat ik er haast nekkramp van krijg.

HUH? IK ZOU ZWEREN DAT IK DIE PLAYBOY HIER VERSTOPT HAD. EN ER STOND NOG WEL ZO'N INTERESSANT VERHAAL IN OVER ZWARTE GATEN ..

Een oude Spartaan die opduikt in de Noordse mythologie: het idee slaat natuurlijk nergens op, want de twee mythologieën zijn totaal verschillende universums die beide claimen alles te omvatten. Het grote mysterie is dan ook: wat de fok is er gebeurd dat Kratos hier is beland? Ik speelde de eerste twee uur van God of War en ik kwam niet achter de reden van deze situatie, dus het zit er dik in dat we dat langzaam moeten uitpluizen tijdens het verhaal dat volgens ontwikkelaar Santa Monica Studio dik 25 uren moet gaan duren.

"Meer verhaal dan alle vorige delen van God of War bij elkaar."



weetje · weetje

Je kunt straks zonder haperingen genieten van God of War, want de game is zo gemaakt dat het bestaat uit één lang shot. Er zijn dus geen springers in camerastandpunten of cuts, maar nog belangrijker: geen laadschermen!

LEVIATHAN AXE

Een magische bijl die je kunt gooien en als een boemerang altijd weer terugkomt: als je Thor een beetje kent, komt dit je wel heel bekend voor. Dat kan ook wel kloppen, want je Leviathan Axe is gemaakt door dezelfde twee dwergenbroers die ook Mjölnir, de hamer van Thor, hebben gemaakt. Je ontmoet in de nieuwe God of War sowieso een van de broers: Brok, een mopperkont-de-luxe, maar wel eentje die je kan helpen bij het upgraden van je wapens en armor.

Je bijl is voornamelijk als wapen te gebruiken, maar daarnaast kan ie in puzzels van pas komen. Zo is er een moment waarop je met je bijl een tandwiel bevriest, zodat het plafond (met vreselijk scherpe punten eraan) niet naar beneden lazert. En zo zul je dus je vijanden met vuisten en schild te lijf moeten, tenzij je graag als kipsateetje wil dienen, natuurlijk.

Ik word dus zonder verdere introductie in het verhaal gesmeten, terwijl de nieuwe Noordse vrouw van Kratos net gestorven is en onze oude krijger (deze keer getooid met een fantastische koningsbaard) bomen moet kappen voor de vuurstapel waar hij haar op zal leggen. Hij doet dat samen met zijn zoon Atreus, een jong ventje dat is opgevoed door zijn moeder.

JE HEBT MAZZEL DAT IK WAT MILIEUBEWUSTER BEN GEWORDEN EN ALLEEN MAAR VEGETARIËRS EET.

Nukkig maar liefdevol

Atreus is een eigenwijs ventje met een grote mond maar een klein hartje. Hij is duidelijk nog niet helemaal gewend aan de aanwezigheid van zijn vader, net zoals Kratos nog niet gewend is aan zijn rol als vaderfiguur. Zo word je als speler ook langzaam geïntroduceerd in deze nieuwe situatie, met een nieuwe omgeving en Kratos in een andere rol in een meer verhalende God of War dan alle



vorige delen bij elkaar. Terwijl Kratos in de eerdere delen vooral een wraaklustige tornado was, laat de nieuwe God of War zijn zachtere kant zien, waarin hij zijn onbesuisde zoon onder zijn hoede neemt en probeert er zo veel mogelijk voor hem te zijn. Die vaderlijke kant van Kratos in deze nieuwe situatie en omgeving laat meer ruimte voor een tragere maar intensere opbouw van de game met meer interactie. En dat past verrassend genoeg erg goed bij onze Spartaanse held, al doet ie het allemaal op z'n eigen nukkige manier.

Gespuis in het bos

Kratos besluit om de as van z'n overleden vrouw samen met z'n zoon naar de top van een berg in Midgaard te brengen, maar ze komen er al snel achter dat het bos krioelt van zogenaamde Draugrs (ondoden). Atreus merkt op dat de Draugrs nooit eerder in dit deel van het bos rondspookten – er is dus wat gaande in deze wereld. Heeft het misschien iets met de komst van Kratos te maken? Het levert in elk geval wel de eerste actie op met de Leviathan Axe van Kratos, een bijl met ijskrachten die verrassend veel weg heeft van Mjölnir (zie kader). Ook deze bijl kun je weggooien en in je knuisten laten terugkeren, maar niet zonder dat je het gespuis aan de andere kant van je bijl hebt getrakteerd op een vlijmscherpe ijspegel in de schedel, natuurlijk.



weetje · weetje

De makers van God of War overwogen eerst om Kratos de Egyptische mythologie te laten bezoeken, maar ze vonden de Noordse beter bij hem passen. Hm, Egyptische mythologie is niet zo'n slecht idee voor een van de volgende delen, toch?



weetje · weetje

Dit is de eerste God of War zonder Kratos' originele stemacteur, T.C. Carson. In zijn plaats is er voor Christopher Judge gekozen – waarschijnlijk vanwege de aanvullende motioncapture-opnames, die meer vereisen dan alleen een goede stem.

Vechtsysteem zit snor

De actie in de God of War-reeks was altijd al in orde, maar gelukkig heeft het nieuwe deel er toch een moderne twist aan gegeven. Het genre heeft dankzij games als Dark Souls, Nioh en Bloodborne qua vechtsysteem immers enkele (r)evoluties ondergaan en quicktime events – een van de belangrijke kenmerken van de God of War-reeks – zijn inmiddels zo ouderwets als buiten schijten in een hokje met een hartje in de deur.

Kratos heeft dus de beschikking over zijn superbijl, maar zijn schild komt eveneens van pas, en ook dat ding is een prachtig staaltje magische techniek, want het bestaat uit ijzeren schijven die constant in en uit elkaar schuiven, waardoor je bijna het gevoel hebt dat je schild leeft. Zelfs als je bijl in een boom vastzit, kun je jezelf beschermen met je schild, maar je kunt er ook uitstekend botten mee kraken. Gevechten zijn – zeker later in de game – een constante afwisseling tussen pareren, lichte en zware aanvallen, wegduiken, je bijl in een wandelend skelet gooien, op het juiste moment weer terug in je handen laten vliegen zodat ie door de volgende vijand vliegt én gebruikmaken van Atreus.

De pijlen van Atreus

Want behalve je zoon en je pupil is Atreus óók je gevechtspartner en voegt ie daadwerkelijk iets toe aan de com- »

» bat. Hij zal zichzelf verdedigen, maar je kunt hem ook pijlen op een doelwit naar keuze laten schieten. Dat is overigens geen overbodige luxe, want in de eerste twee uur van de game die ik heb gespeeld, heb ik kennisgemaakt met vijanden van allerlei soorten en maten. Zo is er een soort spookachtige heks die met de bijl van Kratos amper te raken is, maar die de pijlen van Atreus een stuk minder goed verteert. Er zijn ook vijanden die van ijs zijn gemaakt en waar je bijl geen ruk tegen kan doen, waardoor je beter je vuisten en schild kunt gebruiken.
Zo word je continu uitgedaagd om je speelstijl aan te passen en de beste manier te vinden om je tegenstanders om te leggen. Daarnaast komt nog het gebruik van je Spartan Rage om de hoek kijken, een soort Hulk-modus waarbij je tijdelijk extreem snel en sterk bent. Ideaal om je net even dat voordeel te geven over een eindbaas waar je moeite mee hebt, bijvoorbeeld. De combat is dus modern en uitdagend, en precies wat de reeks nodig had.



weetje • weetje

De director van God of War, Cory Barlog, heeft z´n inspiratie voor de jonge Atreus uit een voor hem wel heel bekende hoek gekozen. Het gedrag van Atreus is namelijk gebaseerd op dat van zijn bloedeigen zoon.

RPG-invloeden

Het combat-systeem heeft dus duidelijk een flinke facelift ondergaan, maar de RPG-invloeden die God of War in het nieuwe deel krijgt, vormen minstens zo'n grote verandering.
Je kunt de krachten en moves van Kratos én Atreus uitbreiden via een skill tree, je kunt je armour en wapens upgraden en ook nog eens magische gems aan je gear toevoegen om je spullen nog sterker te maken. Zo kun je je eigen Kratos en Atreus opbouwen en voorzien van allerlei skills en moves die passen bij jouw speelstijl. Het motiveert je bovendien om de omgeving te blijven verkennen, want het zou zomaar kunnen dat – als je effe niet oplet – je zomaar een sterke Attack Gem mist!

Geflipte Conor McGregor

Al die nieuwe elementen komen perfect samen als Kratos oog in oog komt te staan met een vreemde guy die wordt geïntroduceerd als The Stranger. Een mafketel eersteklas die me een beetje doet denken aan een doorgeflipte Conor McGregor die het bovendien op jou gemunt heeft. Het wordt al snel duidelijk dat hij is gestuurd door Odin, maar meer informatie krijgt Kratos er niet uit voordat het uitdraait op een even bloedspannend als spectaculair

"Adembenemende en afwisselende actie van Kratos."

gevecht. Je moet alles wat je in korte tijd hebt geleerd uit de kast trekken om hem het hoofd te bieden, want deze gast is beresterk, pijlsnel en heeft magische skills die de krachten van Kratos met gemak evenaren.
Wat volgt is werkelijk spectaculair: hele bomen worden uit de grond gerukt en weggegooid, rotsen worden tot gruis gebeukt en er vormen zich algauw grote scheuren in de grond door de enorme krachten waarmee gesmeten wordt. Met open mond en zweterige handjes sta ik mijn mannetje, want dit is precies wat ik verwacht van deze nieuwe God of War: adembenemende en afwisselende actie van Kratos met bekende of mysterieuze figuren in een wereld die werkelijk grandioos oogt. Tja, een oude Spartaan die opduikt in de Noordse mythologie: het idee slaat zoals gezegd nergens op, maar is tegelijkertijd zo awesome dat ik de nieuwe God of War met heel veel liefde omarm.



WIE KUN JE VERWACHTEN IN GOD OF WAR?

ATREUS

Atreus is Kratos' zoon, maar is voornamelijk opgevoed door zijn moeder. Daar komt in deze nieuwe God of War verandering in, want vanwege de dood van z'n vrouw moet Kratos de opvoeding overnemen. Atreus heeft diverse runen als tattoos over z'n lichaam en kan ze ook lezen, iets wat meer dan eens van pas komt, want Kratos is een runen-analfabeet. Zijn pijl-en-boog komt eveneens van pas, maar met name in het begin van de game moet Atreus nog wel een beetje wennen aan dat wapen. Hij mist regelmatig en heeft soms hulp van z'n pa nodig om te richten. Ondanks z'n grote bek en stoere houding merk je dat dit ventje beschermd is opgevoed. Dat blijkt wel als hij van Kratos moet jagen – doden valt hem zwaar. In het begin van de game merk je dat Atreus tijdens z'n jeugd heeft lopen kwakkelen met zijn gezondheid. Wat er precies met hem aan de hand is, merk je pas later in de game, maar dikke kans dat deze mysterieuze ziekte van grote invloed is op z'n ontwikkeling.

JORMUNGANDR

Afgaande op de trailers die er inmiddels zijn uitgekomen gaan we de Midgaardslang sowieso tegenkomen in God of War. Gek genoeg lijkt het erop dat Jormungandr een bondgenoot van Kratos wordt, en dat heeft een aantal implicaties: ten eerste is het de aartsvijand van Thor, ten tweede is Loki zijn vader. Het kan dus zomaar zijn dat je straks lijnrecht tegenover Thor én Odin staat, maar wel met Loki aan je zijde. Euh, oké ... Op zich niet verkeerd, want dit monster is zo enorm dat zijn lijf heel Midgaard kan omvatten!

ODIN

Het begin van God of War bevestigt direct een vermoeden dat ik al eerder had: Kratos moet het opnemen tegen Odin. Als je kijkt naar het verleden van Kratos is het eigenlijk niet zo gek dat ie het merendeel van de goden tegen zich in het harnas jaagt, maar het is vooral de vraag waaróm Odin het liefst het hoofd van onze lievelings-Spartaan op een paaltje ziet staan. Het is wel duidelijk dat hij Kratos steevast via zijn twee raven in de gaten houdt en (mysterieuze) gasten op je afstuurt om je een kopje kleiner te maken. Odin is niet blij met Kratos en zijn toorn kan weleens een enorme pijn in je reet worden, want Odin heeft niet alleen de beschikking over raven, maar ook over wolven, een paard met acht benen, kan van vorm veranderen én heeft gedronken uit de bron der wijsheid. Yep, Odin is een serieuze motherfucker.

YGGDRASIL

Aan het einde van mijn speelsessie worden Kratos en Atreus door een soort bosnymf in een waanzinnig kleurrijk bos meegenomen naar een enorme boom. Het kan best weleens zijn dat dit Yggdrasil is, de wereldboom die negen werelden draagt en verbindt – een van de belangrijkste onderdelen van de Noordse mythologie. De boom zal volgens de overlevering het einde der tijden, Ragnarok, overleven. Het einde der tijden dat jij waarschijnlijk zult veroorzaken. Gezellig.



VERWACHTING *TJEERD:*

God of War ligt als je dit leest waarschijnlijk net in de winkels, maar als de volledige game net zo hard, spectaculair, prachtig, meeslepend en cool is als de eerste twee uur die ik heb gespeeld, feliciteer ik de wereld met een meesterwerk.

- Kratos is zo ontzettend cool.
- Atreus erbij is dubbelwin.
- Noordse mythologie is te gek.
- Grafisch zeer indrukwekkend.

BASICS
ACTION-ADVENTURE
SANTA MONICA STUDIO
1 SPELER
20 APRIL 2018

KULUM



Twitter: @DarthSouls

Speelt:
Ken je Gwent? Dat kaartspelletje uit de Witcher 3? Dat is nu een stand-alone game. Online. Een soort Hearthstone, maar dan leuk. Ik speel het vaak met mijn 10-jarige zoon. Mét, want tégen hem is volstrekt niet leuk. Online wint hij al vaker dan goed voor hem is, dus zijn vader is helemaal kansloos. En zijn vader kan echt bizar slecht tegen zijn verlies. De sukkel.



Matthijs Dierckx

Oud-gamejournalist Matthijs Dierckx loopt alweer een tijdje mee in het wereldje en houdt zich vandaag de dag voornamelijk bezig met het muzikale gedeelte in games. Dat je succes niet for granted krijgt, weet Matthijs als geen ander, maar dat weerhoudt hem er niet van om al z'n tijd in zijn liefde voor games te stoppen.

CHAOS IN HET BLADENSCHAP

Ik ben de game-industrie ingerold omdat ik als naïeve student journalistiek zelf een gameblad wilde oprichten. Veel beter dan dat stomme Power Unlimited en meer zoals het Engelse PC Zone. Nou, daar was ik mooi te laat mee, want een kleine uitgeverij lanceerde net PC Zone Benelux. Toen ben ik maar daarvoor gaan schrijven.
Op die plek hielp ik als hoofdredacteur een nieuw PlayStation-blad uit de klei te trekken. PlayNation noemden we het, en we lanceerden de eerste editie met demo's van Eidos-games. Op VHS. Aan het tijdschrift geplakt. *I kid you not!* Een soort streaming avant la lettre. Chaos in het bladenschap, want die enorme VHS-tapes (google it!) waren veel te lomp en te groot. Onze concurrent was uiteraard Power Unlimited, een stom blad dat zowel over de Dreamcast als over de PlayStation schreef. Onze humor was ook echt veel beter. Zo noemden we onze brievenrubriek PlayPapier. Snap je? Nee? PlayStation. Briefpapier. Toiletpap... ach, laat ook maar. Je had erbij moeten zijn.



OUT OF CONTROL

Jaren nadat onze missie om Power Unlimited te slopen grandioos was mislukt (de PU is als enige overgebleven), kwam het er toch van een eigen gameblad op te zetten. Samen met een oud-collega richtten we ons niet op de gamers, maar op de makers van games. Met Control bedienden we tien jaar lang de bedenkers van Killzone, Divinity, Age of Wonders, Awesomenauts en al die andere Nederlands levende game-ontwikkelaars.
Maar dat hele Control liep gierend uit de hand. Naast een blad begonnen we vacaturesites, talkshows en zelfs complete congressen. En toen was ik ineens zaken aan het doen in plaats van stukjes over games aan het tikken. Dus is Control nu in handen van iemand die daar veel geschikter voor is.


Met ontwikkelaars in discussie tijdens Control Gamelab.

REKENEN! LEUK JOH ...

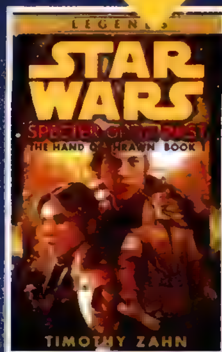
Toen ik zelf games ging maken, vond ik het om een of andere reden logisch om een rekenspel te bedenken. Want rekenen, wie vindt dat nu niet leuk? Dat spel is Sumico, een verslavende puzzelgame voor Android dat we uitbrachten op een volstrekt verkeerd moment. Het werd goed ontvangen hoor, met tal van vijfsterren-reviews op grote websites en in (papieren) kranten. Google gaf ons zelfs een feature in de Play Store, wereldwijd. Het is zo'n half miljoen keer gedownload en veel, héél veel gespeeld. Maar we hebben er weinig, héél weinig aan verdiend. Sumico was gemaakt om te verkopen, maar in 2014 stopte iedereen met het betalen voor games op mobiel. Wij reageerden daarop door het spel gratis te maken en er advertenties in te stoppen – wisten wij veel. Advertenties werkten totaal niet. We hebben minder dan een cent per download verdiend.
Ook de 3DS-versie die een jaar later verscheen, is goed ontvangen en kreeg zelfs een 9 van NintendoLife. Maar verkopen? Nope.



Matthijs (links) met Rami Ismail van Vlambeer tijdens de launch van Sumico.

LEEST MOMENTEEL

De 'legends'-roman van Star Wars, verhalen die niet meer gelden. Vooral Heir of the Empire is heerlijk verwarrend na Episode VII en VIII.



KIJKT MOMENTEEL

Star Wars Rebels, laatste seizoen. The West Wing voor de (letterlijk) zevende keer. Ajin, de beste anime op Netflix. Een Ghibli-film. Liefst elke week één.





NIEUW AVONTUUR

Omdat ik kennelijk een hekel heb aan geld verdienen, ging ik door als gamemaker. Of beter: als componist en sound designer. Voor Unexplored, een roguelite dungeon crawler voor pc met een bizar slimme level generator. Behalve de muziek en het geluid verzorgde ik de marketing voor de game. En dat leidde tot een oorverdovende stilte voor de release. Geen enkele grote website besteedde aandacht aan Unexplored, en ook dit project dreigde een financieel fiasco te worden.
Totdat een dag later een populaire Brits-Amerikaanse site onze game werkelijk de hemel in prees. De verkopen schoten omhoog, andere lovende kritieken volgden en Unexplored werd zowaar een klein hitje. Redacteuren van PC Gamer en Vice.com noemden het zelfs een van de beste games van het jaar. Binnenkort verschijnt Unexplored op Nintendo Switch, maar dat is geloof ik nog strikt geheim. O wacht, shit ... Nou ja.

GELUKKIG, DE ROL VAN MICKEY IS MINI

KINGDOM HEARTS III



De game Kingdom Hearts III werd voor het eerst geteased op de E3 van 2013. Inderdaad, bijna vijf jaar geleden dus. Vijf jaar! Behoorlijk harteloos (*pun intended*) van Square Enix om ons zo lang te laten wachten ... Graddus checkt hoe het er nu voor staat met de game.





FIRST LOOK

PS4

Toen Kingdom Hearts in 2002 verscheen, vond ik het maar een stom en kinderachtig spel. Ik was immers een stoere gast, een 18-jarige puber die alcohol en meisjes als hobby's had, en niet fokking Donald Duck. De games in mijn leven waren Half-Life en Max Payne: mannelijke shit!

Maar elke keer dat ik de Intertoys binnenliep, zag ik die lachende kop van oom Donald en realiseerde ik me meer en meer hoeveel plezier zijn vrolijke weekblad me als klein jochie had gebracht. Uiteindelijk ging ik overstag; ik kocht Kingdom Hearts en met mijn capuchon over m'n hoofd, zodat niemand me herkende, wachtte ik tot de schemering voordat ik naar huis fietste.

Daar, achter mijn PlayStation 2, beleefde ik vervolgens een van de allermooiste en meest nostalgische avonturen van m'n leven.

SCHAAMTE VOORBIJ

Bij de release van Kingdom Hearts II was ik de schaamte inmiddels voorbij. Het was 2005, ik had inmiddels een eigen identiteit ontwikkeld en het kon me aan mijn reet roesten of mensen me kinderachtig vonden als ik met Disney-personages speelde. Tuurlijk, meisjes en stoere schietspellen waren nog steeds favoriet, maar die hartverwarmende uitstapjes met Sora en z'n vrienden boden een welkom tegenwicht.

Om eerlijk te zijn ben ik de serie sindsdien uit het oog verloren. Al die rare 3DS-delen boeiden me niet en ook de onlangs verschenen remakes met hun vage subtitles en onoverzichtelijke chronologie konden me niet bekoren.



Sowieso lijkt Kingdom Hearts de draad een beetje kwijt. Het verhaal is complexer dan het liefdesleven van Gordon en zelfs onze redactiebolleboos PeterKoelewijn kon er slechts met pijn en moeite een enigszins begrijpelijke PU.nl-feature van maken. Je moet er maar zin in hebben ...

Toen kwam de aankondiging van Kingdom Hearts III en werd ik toch weer getriggerd door die blije smile van Donald Duck. Dat is echter alweer vijf jaar geleden, maar driewerf hoera: de game moet dit jaar eindelijk uitkomen! Laten we de feiten eens op een rijtje zetten.

EEN RAMP

Zoals ik al zei, is de Kingdom Hearts-lore nog onbegrijpelijker dan de tekst van een gemiddelde PU-redacteur voordat Ed ernaar heeft gekeken [klopt, deze was ook weer een ramp – Ed]. Ik ga dus niet eens proberen om hier uit te leggen waar het allemaal om draait, maar centraal staat wederom Sora's strijd tegen de Heartless, Organisation XIII en hun doortrapte leider Master Xehanort. Voor de kleine lettertjes verwijs ik je graag naar het artikel van PeterKoelewijn.



Voor het verhaal heb ik Kingdom Hearts nooit gespeeld. De echte stimulans, de kersjes op deze smakelijke Disney-taart, zijn altijd de werelden geweest. Ik herinner me Agrabah, het koninkrijk uit Duizend-en-eennacht waar grootvizier Jafar de scepter zwaait en je samen met Aladdin de rumoerige bazaar-









straatjes verkent. Het onvergetelijke zwart-witte retrosfeertje van Timeless River. En natuurlijk Traverse Town, de hubwereld waarvan het melancholische deuntje zich al vijftien jaar ergens in mijn hoofd genesteld heeft.

NIEUWE WERELDEN

Ook deel drie zit weer bomvol herkenbare levels. Zo keert Mount Olympus uit Hercules terug, alsook Roxas' thuisbasis Twilight Town en het 100 Acre Wood uit Winnie de Poeh.



Het interessantst zijn echter de nieuwe werelden. Onlangs zagen we de eerste beelden van Monsters en Co. (inclusief monsterversies van Donald en Goofy!), maar het tofst vind ik persoonlijk het Toy Story-level. Sora en kornuiten zijn geslonken tot speelgoedformaat en assisteren Woody en Buzz bij het verslaan van hordes Heartless. Het is in feite een showcase voor de grafische engine van Kingdom Hearts III. Je loopt letterlijk door de set van de film terwijl je je vergaapt aan de schitterende lichteffecten, duizenden particles en natuurlijk het magische laagje van de 'Kingdom Shader'. Echt, het geheel oogt prachtig! De bombastische, Disneyesque soundtrack maakt het geheel af.
Mijn enige wens is eigenlijk nog een Jungle Book-wereld. Of – o god ja – Star Wars! Sinds Kylo Rens lightsaber mogen die dingen er toch belachelijk uitzien, dus waarom niet in de vorm van een Keyblade?!

PRIEMENDE OGEN

In Kingdom Hearts III kun je voor het eerst een party van vijf vormen: Sora, Donald en Goofy, alsmede twee wisselende kameraden. Qua gameplay lijkt het nog het meest op Kingdom Hearts II. Verwacht dus snelle, vloeiende hack-'n-slash-actie gemixt met een shitload aan superaanvallen en shoot-'em-up-elementen. Supertof zijn de Attraction Flows, moves waarbij Sora letterlijk een Disney-attractie zoals de Big Magic Mountaintrein of Buzz Lightyears Astro Blasters inzet.
Daarnaast zitten er nu teamattacks in het spel en heeft Sora zelfs een cursus Parkour gevolgd, waardoor hij met het grootste gemak tegen muren oploopt en over objecten springt. Vet! Vanzelfsprekend kun je ook je Keyblade weer naar hartenlust upgraden.
Gelukkig wordt je gepimpte moveset gecounterd door betere vijandelijke AI, zodat die kleine, zwarte Heartless met hun priemende gele oogjes meer zijn dan een eindeloze stroom aan Keyblade-voer.
Ook tussen de combats door is een en ander beter uitgewerkt dankzij de meer open werelden. In eerdere Kingdom Hearts-games loonde uitgebreid exploren niet echt de moeite, maar dit derde deel brengt daar verandering in; de levels zitten werkelijk tjokvol detail.

"NU WEET IK DAT DISNEY'S CONTENT TIJDLOOS IS, MAAR NA VIJF JAAR MAG HET VERDOMME OOK WEL EEN KEERTJE ..."

VOOR IEDEREEN

Kingdom Hearts is echt een RPG voor iedereen. Het maakt de voor sommige gamers toch wat ontoegankelijke stijl van Japanse spellen toegankelijker dankzij het Disney-sausje, terwijl ook hardcore fans aan hun trekken komen via de rijke backstory en gevarieerde gameplay. Iets wat niet veel titels Kingdom Hearts nadoen.
En weet je wat ik persoonlijk zo fijn vind? Mickey Mouse speelt een minimale rol. Hij is *by far* het saaiste Disney-personage, een grijze (hihi) muis zonder enige vorm van karakter die alleen maar populair is omdat de meeste mensen zelf ook zo zijn. Met zijn irritante heliumpiepstemmetje ... Bah.
De exacte releasedatum van Kingdom Hearts III wordt aankomende E3 onthuld. Nu weet ik dat Disney's content tijdloos is, maar na vijf jaar mag het verdomme ook wel een keertje ...





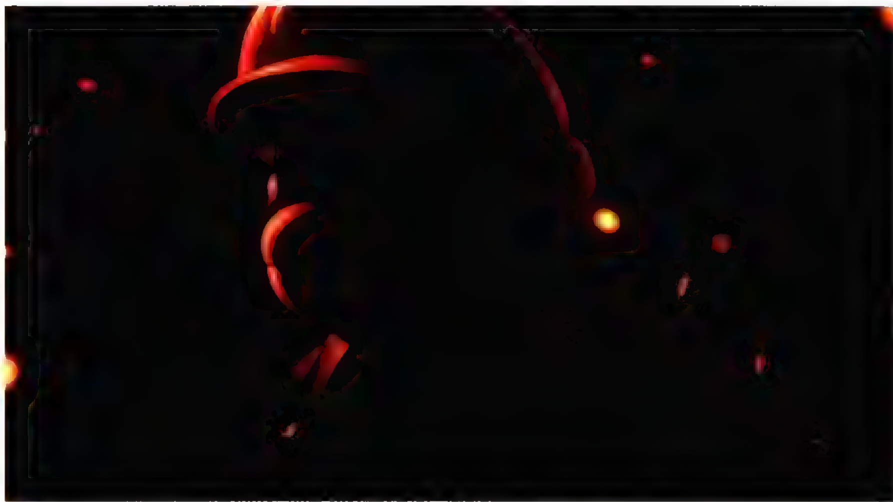
GOD BESTAAT, EN HIJ SPEELT SMASH

SUPER SMASH BROS.

Super Smash Bros. is – met afstand – Samuels meest gespeelde en geliefde multiplayer-franchise aller tijden. De arme jongen kreeg onlangs dus bijna een hartaanval toen hij het logo ervan opeens op z'n computerscherm zag pronken. Ja, dames en heren, er komt een nieuwe aan!



De Switch had een van de beste debuutjaren die een console ooit heeft gekend. Mario, Zelda, Mario Kart, Splatoon, ARMS, Xenoblade, Pokkén Tournament, Mario + Rabbids, talloze indie-hits, noem maar op. Toch ontbrak er één ding: Smash. Er ging zelfs een heel jaar voorbij zonder dat we er ook maar een aankondiging van hadden gezien. Toen Nintendo op 8 maart jongstleden een nieuwe Nintendo Direct aan de wereld toonde, durfde niemand er dan ook van uit te gaan dat de nieuwe Smash (deel 5) eindelijk zou worden aangekondigd. Maar dat is precies wat er gebeurde in de vorm van een simpele, korte teaser-trailer waarbij we niet veel meer te zien kregen dan een brandende versie van het ronde Smash-logo. En toen ging het internet volledig apeshit ... Als je wil lachen, check dan 'smash switch reactions' op YouTube. Volwassen kerels vielen letterlijk van hun stoel, schreeuwden de halve wereld bij elkaar terwijl tranen van pure euforie over hun wangen biggelden, want de vraag 'komt Smash naar de Switch?' was eindelijk beantwoord. Meteen daarop werd echter een nieuwe vraag gesteld, want wat ís Smash 5 nou eigenlijk? Laten we naar de feiten kijken.



1) DIT JAAR NOG!

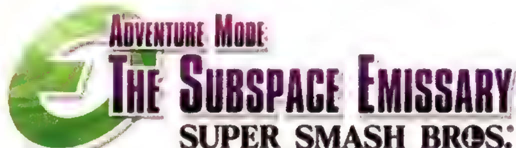
Wordt Super Smash Bros. voor de Switch, net als Mario Kart 8 Deluxe, een opgepoetste versie van (het nog altijd toffe) Super Smash Bros. for Wii U & 3DS? Of wordt het een compleet nieuwe game, eentje die de noemer Smash 5 eer aandoet? De game komt nog dit jaar uit, wat betekent dat deze Smash de kortste tijd tussen aankondiging en release ooit heeft. Het is dus aannemelijk dat Smash 5 een relatief korte ontwikkelingstijd heeft gehad, wat weer aangeeft dat deze nieuwe Smash waarschijnlijk een Smash 4 Deluxe wordt.

2) DE NIEUWE KLEREN VAN DE KEIZER

De game bevat volledig nieuwe personages. De inkt schietende Inklings van de Splatoon-games zijn de meest opvallende nieuwkomers, maar minder in 't oog springt het feit dat ook de iconische Link deze keer volledig nieuw is. Voor de eerste keer in de franchise is hij namelijk niet meer gebaseerd op Ocarina of

DIT IS WAT WÍJ IN DE NIEUWE SMASH WILLEN ZIEN!

De terugkeer van een grootse, epische Story Mode
Een van de tofste dingen aan Super Smash Bros. Brawl was de belachelijke doch stoere Subspace Emissary-verhaalmodus, waarin het gehele Nintendo-universum bij elkaar kwam om het op te nemen tegen een mysterieus kwaad dat iedereen in standbeelden dreigde te veranderen. Geestelijk vader Masahiro Sakurai weigerde een Story Mode aan de Wii U- en 3DS-versies toe te voegen 'omdat iedereen de filmpjes ervan naar YouTube zou uploaden', maar daar is de community ondertussen zo lang en hard tegenin gegaan dat deze fout in de Switch-game vast wordt rechtgezet.

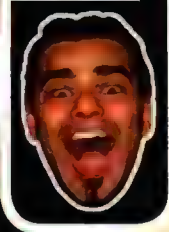


Een New Donk City-arena
Het hoogtepunt van Super Mario Odyssey is zonder twijfel het nu al iconische New Donk City; de New York-achtige stad vol doolhoven waar van alles kan worden gedaan. Nou zijn er heel veel Nintendo-gerelateerde locaties die we als levels en arena's willen zien terugkomen in de nieuwe Smash (de Breath of the Wild-versie van Hyrule, bijvoorbeeld), maar New Donk City staat zonder twijfel bovenaan die lijst. Het zou een combinatie kunnen zijn van het gigantische New Pork City uit Super Smash Bros. Brawl met de speelbaarheid en de metropolitaanse sfeer van Fourside uit Super Smash Bros. Melee.



De Rabbids van Ubisoft ... als Assist Trophies
Ongeacht wat je van de Raving Rabbids vindt (ik vind ze verschrikkelijk!); je kunt niet ontkennen dat Mario + Rabbids: Kingdom Battle een erg belangrijke én populaire game was voor de Switch, die de band tussen Nintendo en Ubisoft heeft versterkt. De kans is groot dat deze hyperactieve konijnen hun maffe tronies dus in Smash zullen laten zien. Wij hopen dat dit dan wel gebeurt in de vorm van Assist Trophies. Dat zijn items die tijdelijk hulppersonages oproepen die vervolgens de tegenstander automatisch aanvallen; een perfecte rol voor de Rabbids. Ook gezien hun arsenaal aan belachelijke wapens en de vele Nintendo-outfits die ze zichzelf graag aanmeten, zouden ze het best tot hun recht komen als Assist Trophies.





Time of Twilight Princess; nee, in Smash 5 spelen we met de Breath of the Wild-versie! En dat is groot nieuws, want díe Link gebruikt heel andere wapens en mechanics dan zijn groen geklede voorgangers. Het feit dat deze veteraan een volledige make-over krijgt, insinueert dat Smash 5 dus wél een volledig nieuwe game wordt.

3) EEN EIGEN IDENTITEIT

Elke Smash-game heeft een duidelijk eigen thema, gevoel én herkenbare theme song, en die van Smash 5 verschillen nu al enorm met die van de Wii U-versie. De eerste Super Smash Bros. was speels; het waren poppen die tegen elkaar vochten in een kinderkamer. Melee voelde avontuurlijk, als een nieuwe wereld die je mocht verkennen. Brawl voelde groots en episch: het universum moest worden gered. En Smash 4? Da's een wereldtoernooi; het heeft een snelle, strakke, energieke eSports-vibe. Smash 5 daarentegen bevat niet alleen een volledig nieuwe theme song (die in de teaser door een koortje wordt geneuried), maar heeft ook een compleet nieuwe sfeer: duister, grimmig, vurig, hels.

Alles aan Smash 5 schrééuwt: 'dit is geen spelletje meer; this time we're serious!' En dat vormt wellicht het sterkste argument om te denken dat Smash 5 een volledig nieuwe game wordt.



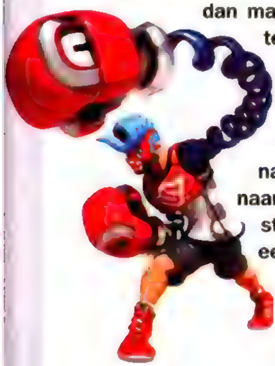
CONCLUSIE

Twee van de drie feiten wijzen er dus op dat de komende Super Smash Bros. een nieuwe game wordt; een volledig vervolg op Super Smash Bros. for Wii U/3DS in plaats van 'slechts' een opgepoetste port daarvan. Persoonlijk denk ik echter dat de waarheid ergens in het midden ligt. Dat Nintendo de Wii U-versie als uitgangspunt neemt, maar daar op een gegeven moment zo veel nieuwe content aan toevoegt (inclusief alle exclusieve 3DS-content, zoals de Smash Run-modus) dat het met een nieuwe lik verf kan worden neergezet als volwaardig vervolg. En dus niet zozeer een Mario Kart 8 Deluxe, maar eerder een gevalletje Splatoon 2. Ik zou daar best vrede mee hebben, aangezien Super Smash Bros. for Wii U het beste vechtsysteem van de hele serie had. We zullen er waarschijnlijk op de E3 achter komen. De kans is immers zeer groot dat Nintendo hun hele stand dit jaar op Smash Bros. 5 baseert, net als de E3 2016 volledig om Breath of the Wild draaide en vorig jaar in het teken stond van Super Mario Odyssey. Hype!

> "ALLES AAN SMASH 5 SCHRÉÉUWT: 'DIT IS GEEN SPELLETJE MEER.'"

DEZE PERSONAGES MOGEN ALLEMAAL NAAR SMASH KOMEN!

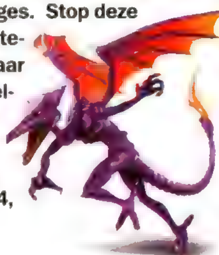
Spring Man (ARMS)
Als Splatoon van de partij is in Smash, dan mag ARMS niet achterblijven. En dat zou erg tof zijn, want de lange rekbare armen van deze personages vertalen zich naar een unieke vechtstijl. Vechten van een afstandje, wat gebalanceerd wordt met een lage aanvalssnelheid!



Ice Climbers (Ice Climber)
Deze veteranen mochten in de vorige generatie Smash niet terugkeren omdat de 3DS dit duo technisch niet aankon en Sakurai de rosters van de Wii U- en 3DS-versies graag identiek wilde houden. De Switch moet Popo en Nana echter makkelijk aankunnen, óók wanneer acht spelers tegelijk voor dit unieke dubbele personage kiezen!



Ridley (Metroid)
"Ridley zal niet speelbaar worden, want hij is te groot", aldus Sakurai vlak vóór de release van de vorige Smash. Een kutsmoes, want de Smash- én Metroid-franchises zijn nooit consistent geweest met de omvang van hun personages. Stop deze paarse ruimtedraak er dus maar gewoon in! Wellicht ter promotie van het aankomende Metroid Prime 4, Sakurai?



Waluigi (Super Mario)
De duistere tegenhanger van Luigi heeft de afgelopen jaren een meme-status op het internet behaald en is daardoor erg geliefd. Waluigi is schimmig, listig, speelt graag vals en bestookt z'n tegenstanders met bommen, vallen en andere lullige rotzooi. Perfect voor Smash dus. En Wario zit er ook al in!



Decidueye (Pokémon)
De vorige Smash bevatte een Waterstarter (Greninja) én een Vuur-starter (Charizard), maar een Gras-starter ontbrak. Daarnaast promoot Smash altijd graag de nieuwste generatie Pokémon-games. De aanwezigheid van Decidueye zou twee vliegen in één klap slaan: hij komt uit de huidige generatie games (Sun & Moon) én is een Gras-uil die aanvalt als een boogschutter. Bedankt vast!



Simon Belmont (Castlevania)
We zien Solid Snake erg graag terug, maar als dat niet lukt, zouden we graag willen dat Konami iemand van de Castlevania-reeks in Smash laat optreden.
De franchise heeft een langlopende geschiedenis met Nintendo en heeft een legendarische status opgebouwd. Daarnaast bevat Smash nog niemand die aanvalt met een zweep, kruizen, bijlen en wijwater. Metal.



Solaire (Dark Souls)
Dark Souls is de shit. Dark Souls draait om actie. Dark Souls komt naar de Switch. Dark Souls krijgt z'n eigen amiibo. Dark Souls. Praise the sun.

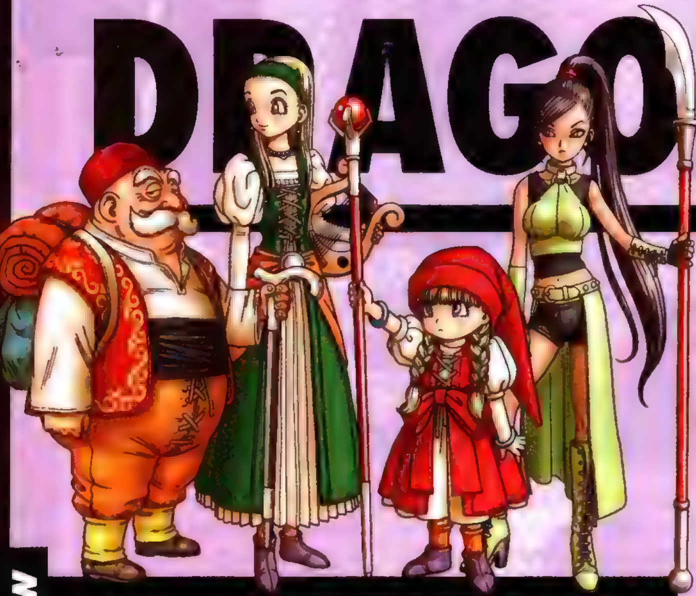


Shovel Knight (Shovel Knight)
Over eigen amiibo gesproken: Shovel Knight heeft een hele reeks amiibo! En met de aanwezigheid van Shovel Knight zou Super Smash Bros. ook de indie-markt vertegenwoordigen, wat ik heel tof zou vinden.
En kom op: z'n game is één grote liefdesbrief aan de NES! Mag Shovel Knight erin, Nintendo? Please, please, please?



OVER FANTASY GESPROKEN

DRAGON QUEST XI



Link bekijkt zijn vorderingen op een soort iPad en is onlangs zelfs scheurend op een motorfiets gesignaleerd. Noctis en zijn vrienden cruisen met een dikke cabriolet door het land en schieten ondertussen foto's. Jurjen is blij dat er ook nog zoiets bestaat als Dragon Quest.



In Dragon Quest blijft alles lekker bij het oude en is fantasy nog zuiver fantasy. Anders dan bij Zelda of Final Fantasy is er in de Dragon Quest-serie ook nauwelijks sprake van speltechnische vernieuwingen. Los van details levert de serie keer op keer dezelfde RPG-ervaring. En daar gaat deeltje 11 evenmin weinig aan veranderen.

weetje • weetje
In Japan verscheen Dragon Quest XI al in de zomer van 2017, warm onthaald door Famitsu-magazine met een perfecte score van 10/10/10/10.

Ik zou graag stellen dat Dragon Quest deze keer net als Zelda 'open world' is gegaan, maar dat was de serie eigenlijk altijd al. Niettemin is de wereld van XI fors groter dan gebruikelijk, met wat meer bergen en hoogteverschillen. Uiteraard wordt de kracht van de PS4 gebruikt om die tekenfilmachtige wereld fraaier dan ooit in beeld te brengen (van de Switch-versie heb ik nog niks gezien, maar verwacht ik eenzelfde grandeur). Na de vele uren in de handheld-Dragon Questjes heb ik écht zin om eens honderd uur in zo'n veel fraaiere game door te brengen.

Turn-based

Dat van die honderd uur is niet overdreven, want ook Dragon Quest XI is zo'n game die op een prettige manier maar blijft doorgaan en doorgaan, tot ver na de aftiteling, zonder de illusie te wekken dat de boel kunstmatig wordt gerekt. Van het ene fraaie gebied naar het andere fraaie gebied, van kerker naar kerker, van dorp naar dorp – in Dragon Quest valt altijd iets te ontdekken en te beleven, met uiteraard een hoofdrol voor de gevechten. Die gevechten zijn nog steeds turn-based en je begint ze door met een zichtbare vijand op de kaart te botsen – precies zoals ik dat graag zie. Uiteraard zijn er naast de vertrouwde zaken ook nieuwe vijanden, acties en aanpassingen, met als belangrijkste het zone-systeem. Dit houdt in dat je personage door goed te presteren in 'de zone' kan raken, waardoor een aantal eigenschappen van hem wordt versterkt. Krijg je het nu voor elkaar dat meerdere personages tegelijk in de zone zijn, dan komen samenwerkingsacties beschikbaar die niet alleen enorm krachtig zijn, maar ook nog eens machtig mooi (en soms erg grappig) zijn geanimeerd.

"Heerlijk ouderwets en herkenbaar, maar dan groter en fraaier. De Gold Award wordt opgepoetst."

DE 3DS-VERSIE

Tegelijk met de versies voor Switch en PS4 verschijnt de 3DS-versie van Dragon Quest XI. En die versie is vrijwel gelijk aan die van de consoles, maar dan uiteraard anders vormgegeven. Driedimensionaal, maar wel een stuk minder strak en kleurrijk – dus zoals de vorige DQ-delen voor de 3DS. Mocht je nou helemaal schijt aan graphics hebben, dan kun je ook nog voor een ouderwets 2D-uiterlijk kiezen, alsof je op een 8-bitsconsole speelt!



Beesten berijden

Vooruit dan, nóg een leuke innovatie in de serie: de mogelijkheid om beesten te berijden. En dan heb ik het niet alleen over dat paard waarmee je door de buitenwereld kunt galopperen, maar ook over de monsters die je in kerkers kunt bestijgen en je speciale vermogens geven – bijvoorbeeld om mee langs muren te klimmen of over gaten te springen. Het skillsysteem is trouwens ook vernieuwd en er zijn paardenraces toegevoegd. Maar vrees niet, mijn conservatieve vrienden: van de muziekjes en het casino tot de Slimes en het lekkere fantasy-sfeertje: deze Dragon Quest wordt weer heerlijk ouderwets en herkenbaar. Maar dan wat groter en fraaier. Jazeker, de Gold Award wordt reeds opgepoetst. ★

weetje • weetje
Via een codesysteem is het mogelijk je avontuur wisselend op console en 3DS te beleven. Je vraagt na 20 uur spelen bijvoorbeeld een code op in de PS4-versie, die je kunt invoeren in de 3DS-versie om die game vanaf hetzelfde punt verder te spelen.

VERWACHTING *JURJEN:*
Als fan van het heerlijk conservatieve Dragon Quest verwacht ik van deel XI hetzelfde als van de vorige tien delen, maar dan groter, mooier en met precies genoeg vernieuwing om het interessant te houden.

- \+ Prachtig vormgegeven.
- \+ Zuivere fantasy.
- \+ Alles wat DQ zo cool en herkenbaar maakt.
- \- Waar haal ik de tijd vandaan?

JRPG
SQUARE ENIX
1 SPELER
2018

THE RETURN OF THE KING

DARK SOULS: REMASTERED

Vraag Samuel wat volgens hem de belangrijkste game van de afgelopen twee à drie generaties is en hij zal zonder een seconde te aarzelen 'Dark Souls!' roepen. Dat deze zeven jaar oude game een remaster krijgt, is voor hem dan ook reden voor een feestje.





Aangezien ik maar één paginaatje mag vullen, heb ik hier helaas niet de ruimte om opnieuw uit te leggen waarom Dark Souls de meest revolutionaire game is van de afgelopen jaren. Geloof mij nou maar gewoon; *I'm a professional* (autoriteitsdrogreden – lekker). Toen eerder dit jaar de remaster werd aangekondigd, was het internet dus in rep en roer, mede omdat Dark Souls hiermee ook éindelijk naar een Nintendo-systeem komt. En dat inclusief de geweldige Artorias of the Abyss-DLC, dus wie de remaster gaat spelen, krijgt de volledige Dark Souls-ervaring. Ik wens iedereen alvast succes met het gevecht tegen Manus. Trauma's!

Nachtmerrie

De remaster wordt niet door ontwikkelaar From Software gemaakt, maar door 't Poolse QLOC. Geen reden om je zorgen te maken, want dit zijn dezelfde mensen die onder andere de sterke pc-port van Dragon's Dogma: Dark Arisen hebben gedaan. QLOC gaat ervoor zorgen dat Dark Souls voor de eerste keer zal draaien op een constante 60 frames per seconde, wat heerlijk nieuws is (nee, de glitchy DS-fix-mod voor de pc-versie telt niet). Een mooie bijkomstigheid hiervan is dat het beruchte Blighttown nu een minder grote nachtmerrie wordt, aangezien dat gebied in bijna elke versie van de game draaide als een diavoorstelling. Brrrrr .

"Demp je enthousiasme, want Dark Souls: Remastered blijft precies dat: een remaster."

Update

Ook de multiplayer-ervaring zal een stuk fijner worden dan in het origineel, mede omdat er straks in totaal tegen/met zes man gespeeld kan worden in plaats van vier, én Bandai Namco hier dedicated servers voor heeft gereserveerd. Wat dat in de praktijk betekent? Dat een van de beste games aller tijden levendiger wordt dan het ooit is geweest.

Demp je enthousiasme echter toch lichtjes, want Dark Souls: Remastered blijft uiteindelijk precies dat: een remaster, een technische update. Inhoudelijk zal er weinig veranderen, en dat betekent helaas ook dat de kans op nieuwe elementen nihil is. Ook het universeel gehate Lost Izalith (het saaiste gebied van de game, dat From Software naar eigen zeggen had afgeraffeld) zal waarschijnlijk niet verbeterd worden. Maar ach, je moet het maar zo zien: hoe minder er verandert, hoe minder er kan worden verpest! ★

DE 'DARK SOULS' VAN DE COLLECTOR'S ITEMS

Voor wie geld te veel heeft en/of een dusdanig grote Dark Souls-fan is dat ie er alles van moet hebben: er komt een Dark Souls Trilogy-box uit, op dezelfde dag dat de remaster van deel 1 in de schappen ligt. Deze box bevat Dark Souls: Remastered, Dark Souls II: Scholar of the First Sin, Dark Souls 3: The Fire Fades Edition, zes cd's met alle muziek uit de games, drie encyclopedieën met daarin alle item-beschrijvingen en twee kekke boekensteunen.
Domper: deze box verschijnt alleen voor de PS4, alleen in Japan en gaat een kleine 50.000 yen kosten (omgerekend zo'n 380 euro – en dat is nog zonder importkosten). Ouch. Voor die prijs kun je ook gewoon een Switch halen met Dark Souls: Remastered.





weetje • weetje

De Switch-versie heeft voor- en nadelen t.o.v. de andere remasters. Het voordeel is uiteraard de draagbaarheid, maar het nadeel is dat de game een constante 30 frames per seconde zal draaien, in plaats van de 60 in de andere versies. Wat prima is voor een Souls-game (en voor zo'n klein scherm), maar besef dat wel wanneer je gaat kiezen op welk platform je de remaster wilt spelen.

PREVIEW

SWITCH | XBOX ONE | PS4 | STEAM

VERWACHTING ***SAMUEL:***

Jammer dat de heruitgave van de belangrijkste game van het afgelopen decennium slechts een remaster wordt, en geen grootse remake. Dit doet echter niets af aan de tijdloze genialiteit van Dark Souls en het enthousiasme dat ik voel vanwege z'n terugkeer. *Praise the sun!*

- + Dark Souls. 'Nuff said.
- + Een consistente 60 frames per seconde.
- + Betere multiplayer dankzij servers en wachtwoorden.
- − Kans dat zaken als Lost Izalith worden 'gefixt', is nihil.

ACTIE-RPG
BANDAI NAMCO GAMES
25 MEI 2018

YO! POST!

Zoals vorige maand al aangekondigd, hebben we besloten de illustere brievenrubriek Yo!Post! een verse shot HP toe te dienen. Vanaf nu kun je dus weer zeiken, klagen, adviseren en vragen alsof je leven ervan afhangt. Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem.

O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd ...



WANDELEND ADVIESKANON

Ik snap niet dat er elke dag geen dezelfde stream is op alle 3 de platformen te zien is. Zo trek je ook meer bezoekers op Twitch. Wat heel vet is bij IGN Benelux is dat de stream op de voorpagina is, ipv de banner met plaatjes. Dat trekt dan ook meer bezoekers op de website.
Ik hoop dat PU, Inside Gamer en Gamer.nl genoeg geld oplevert om de website te laten leven. Ik verbaas me nog steeds dat op Inside en Gamer geen PU reclame wordt gemaakt met een leuke aanbieding. Ik ben ooit lid geweest bij Computer!Totaal door twee jaar voor 72 euro te betalen. Wat ik ook niet snap waarom e-magazines niet veel goedkoper zijn. Ik zou graag bij elke website uiting een MSI of Asus of Alternate of andere hardware leverancier logo willen plaatsen. Of een leuk contract met XBOX zodat ze aan image building kunnen doen!! Of producten zoals die op YouTube worden gepromoot, zo zag ik iedereen met een dyson stofzuiger goed betaald overigens.
Ik denk van merch tot laptops, computers, spullen (geuren) en gadgets voor de man of stoere vrouw, telefoonsmaatschappijen en tv's, headsets, bureaus, game stoelen, printers, nassen, controllers, game posters, betaalde game streams, game en chinese online winkels, bijvoorbeeld gearbest is daar voor in, 3d printers, e-scooters, misschien goedkope auto's, sneakers, sport merken zoals Adidas, drones, afstandsbestuurbare helikopters, vliegtuigen, auto's enzv.
De site vertegenwoordigd meetbaar jong publiek dus dat moet adverteerders aantrekken die iets meer willen!!
Of een kort reclame introductie filmpje, wat soms irritant is. Zodat het geld oplevert.
Wat ik ook niet snap dat adblockers gewoon de website kunnen zien, ik ben regelmatig met de Firefox blocker in gevecht om dingen niet te blocken. Als ik de blocker uitzet voor jullie webistes blockt die even goed, daarom gebruik is soms chrome. Weet je dat Coolermaster ook in nederland zit, dus misschien kunt u iets regelen.
Ik hoop dat jullie in het gat springen die Gamekings nu wagenwijd heeft laten liggen!!! Want ik weet dat er veel teleurgestelde Gamekings bezoekers zijn die nu overal voor moeten betalen!!
Edwin



Edwin, jongen ... Jezus man, waar moeten we beginnen? Na het woord 'dag' in de eerste zin waren we je al een beetje kwijt, maar halverwege is het alsof we met tien gram paddo's achter de kiezen naar een lezing over het fokprogramma van przewalskipaarden in Mongolië zitten te luisteren ... in het Mongools, welteverstaan! Het is vast goedbedoeld, maar misschien kun je nog een poging doen de boel even toe te lichten. Doei!

WOUTER IS MIJN VRIEND

Ik ben blij dat Yo!Post! terugkomt.
Op het moment dat ik dit mailtje tik is het nog niet terug. Maar als jullie dit plaatsen in het blad is het dat wel.
Maar nu genoeg daar over.
Ik lees de PU al best lang.
En ik heb redacteuren zien komen en gaan.
Alleen Ed en JJ zaten al bij de redactie toen ik kennismaakte met de Power Unlimited.
En nu, bijna 20 jaar later, lees ik het blad nog steeds met veel plezier. En dat zal ik ook zeker blijven doen.
Er zijn mensen die Wouter raar vinden.
Geen negatief woord over Wouter.
Wouter is mijn vriend.
Zijn gewoontes zijn echt niet raar.
Ik eet zelf bijvoorbeeld Ben & Jerry's-ijs onder de douche. Koffie drink ik ook overal. Ook onder de douche. Dat wou ik even kwijt.
Peter (superfan)

Shit gozer, dit raakt ons recht in het hart. Snif. Boks!

TOPLECTUUR

Ik ben docent biologie op het Wim Gertenbach College te Zandvoort. Wij zijn de afgelopen tijd enorm bezig met meer lezen tijdens de lessen. Voor kinderen is het tegenwoordig heel makkelijk om een mobieltje te pakken en minder nuttig bezig te zijn. Zo is het ook veel in het nieuws dat er steeds minder gelezen wordt, wat toch wel belangrijk is. Ik heb persoonlijk gemerkt dat de jongens op deze school minder geïnteresseerd zijn in het lezen van tijdschriften, maar ik heb een aantal PU's liggen waar altijd om gevochten wordt. Om deze reden zou ik u willen vragen of u eventueel een aantal oude edities heeft die ik op school zou kunnen gebruiken?
Déanne

Hoiii Déanne! Zeg euh ... moet jij als biologielerares niet ook euh, hoe zeg je dat netjes ...? Eh, alles uitleggen over de bloemetjes en de bijtjes, zeg maar? Wij waren vroeger een beetje verliefd op onze lerares biologie en zaten altijd met rooie oortjes te luisteren naar haar lessen over het menselijk lichaam en zo. Maar dat terzijde. Stuur ons even een berichtje met je adres, dan sturen we je een leuk stapeltje op. O, en misschien een fototje van jeze... euh, de klas met PU's in hun handen!

DOM!

Ik snap niet dat jullie zon domme fout op de kuffer van de laatste PU kunne maken. Iedereen weet toch dat et KingDOM Come is? Jullie schrijve het zelf wel goed IN het blaadje, maar dan op de voorkant fout! Zet dan iemand neer die wel foutloos nederlands kan schrijve... Sukkels!
Bram 'Badmodderfokkertjuh' B.

Reactie van onze uitgever: Wil dhr. Bram B. zich misschien even melden via telefoonnummer 023-7855357? We hebben een leuke baan voor je!

FAN VAN HET EERSTE UUR

Sinds jaar en dag lees ik de PU, uiteraard met veel plezier. Onlangs ben ik verhuisd en na het ordenen van mijn PU's (speciaal twee kasten voor meeverhuisd) kwam ik erachter dat ik november 2009 mis in mijn collectie! Mijn vraag is dan ook of ik deze via jullie nog te pakken kan krijgen, zodat ik mijn collectie weer compleet krijg.
J. Baars

Kijk J., voor de juiste prijs is alles bespreekbaar. Wat heb je zoal te bieden?

VANAF NU WORDT HET...
SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

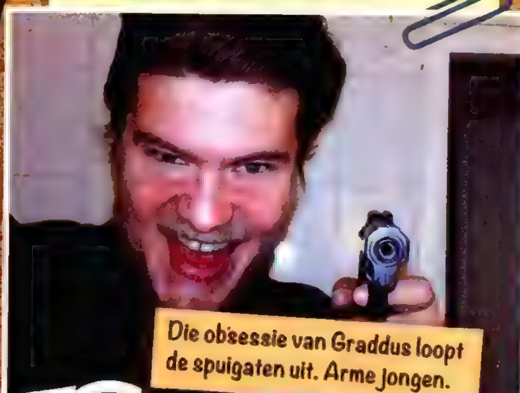
"IK BEN HEFTIG ALLERGISCH VOOR CLICHÉS."



Eindelijk zijn we erachter wat Wouter mankeert. Arme jongen.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

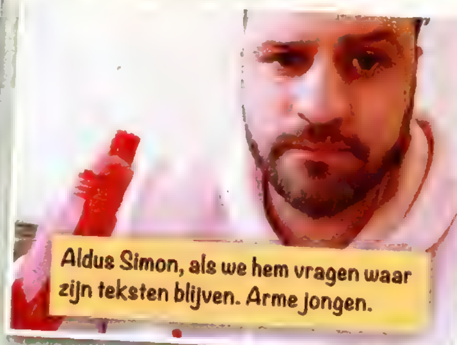
"IK DENK DAT IK MORGEN PROBEER OM EEN PIEMEL TE MAKEN."



Die obsessie van Graddus loopt de spuigaten uit. Arme jongen.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"DE GAMES ZIJN EIGENLIJK PAS NET BINNEN, EN HET ZIJN ECHT GRUWELIJKE LANGE GAMES OOK NOG EENS!"



Aldus Simon, als we hem vragen waar zijn teksten blijven. Arme jongen.

"IK MOET VEEL COLLEGES INHALEN VANWEGE ZIEKTE EN MOET EEN ARTIKEL OVER HETZELFDE ONDERWERP INLEVEREN VOOR GAMER.NL ..."



Ook Floris heeft het zwaar. Arme jongen.

"YOOOOO, IK BEN VANAF MORGEN 2,5 WEEK OP VAKANTIE, DUS HIERBIJ ALVAST AL MIJN SPULLEN!"



We geloofden onze ogen niet toen we deze mail van Florian kregen ... DRIE WEKEN VÓÓR DE DEADLINE! Arme jongen.

REVIEWS
IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT

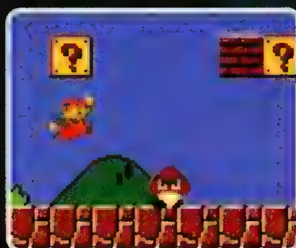


OOK GESPEELD

CHEATERS, UNITE! VAN GOD MODE TOT BUTT MODE

Valsspelen is niet altijd vals. Soms zorgt het breken van de regels voor de grootste lol die je je maar kunt bedenken. Helaas lijken cheats de laatste jaren vrijwel volledig uit ons gamelandschap verdwenen. Wat is er toch met dit gameinstituut gebeurd?!

CHEATS DOOR DE JAREN HEEN!



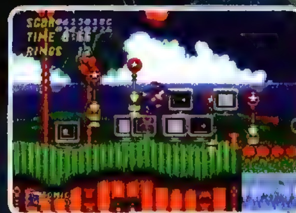
Super Mario Bros. (1985)
Begin bij het level waar je Game Over ging
Ik ben net zo oud als deze game, maar heb deze cheat toch pas tijdens het schrijven van dit artikel ontdekt. Mind = blown. Verlies je je laatste leven? Niet getreurd; hou de A-knop bij het Game Over-scherm ingedrukt en druk vervolgens ook op Start als je bij het beginscherm komt. Voilà, niks geen voortgang kwijt!



Gradius (1986)
De legendarische Konami Code
We kunnen een hele PUretro over alleen deze code schrijven, want het is de populairste cheat ooit gemaakt. Daarom is ie ook in meerdere games te gebruiken: boven, boven, beneden, beneden, links, rechts, links, rechts, B, A, Start. In Gradius geeft ie je alle power-ups, in Contra geeft ie je 30 levens, et cetera, enzovoorts. Pure gamegeschiedenis, dit!



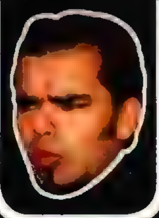
Metroid (1987)
Samus' ware identiteit
De enige mensen die eind jaren 80 wisten dat Samus een vrouw was, waren de gamers die Metroid binnen drie uur wisten te speedrunnen ... én de mensen die de naam 'Justin Bailey' in het wachtwoord-scherm hadden ingevoerd. Het resultaat is namelijk een Samus die niet haar bedekkende Chozo-pak draagt, maar een niets verhullend stoeipakje. "Wacht, Samus is een ... vrouw?!"

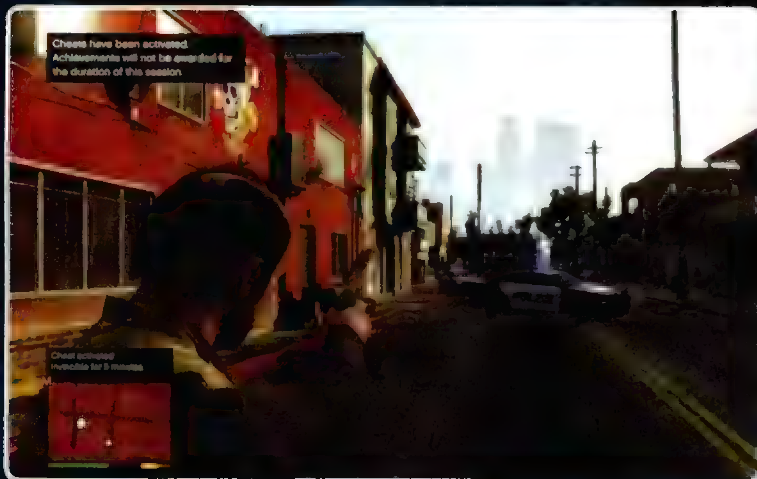


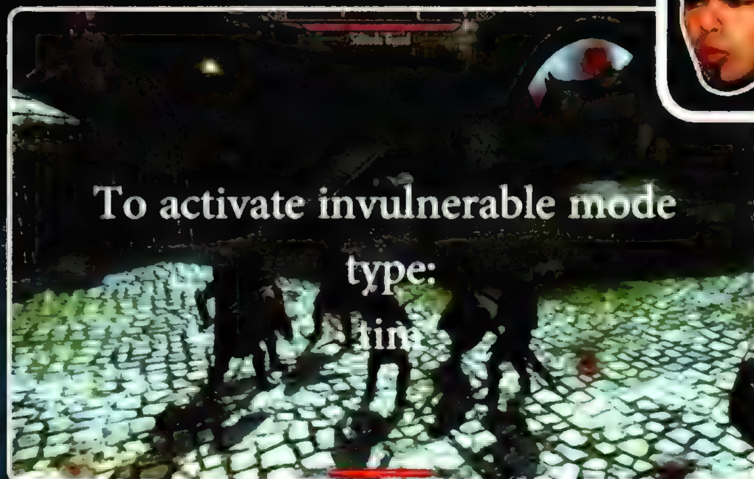
Sonic The Hedgehog 2 (1992)
Debug Mode: sky's the limit
Wie in het Sound Test-menuutje bepaalde nummers in de juiste volgorde wist af te spelen, kreeg de mogelijkheid om de game in Debug-modus te spelen. Dat gaf je absurd veel vrijheid; je kon er zelfs de sprites van objecten en vijanden mee aanpassen terwijl je de game speelde! Debug Mode was daarom een van de populairste en beruchtste cheats in de wereld van retrogaming.



DOOM (1993)
Gele ogen. En God Mode!
DOOM was vaak net iets te moeilijk voor gamers die onbezorgd hun Rambo-fantasieën wilden uitleven. Voor hen was God Mode een uitkomst, en ze hoefden er alleen maar de letters 'iddqd' voor in te voeren. Het resultaat was dat Doom Guy gele ogen kreeg en volledig onkwetsbaar werd. Dat ging vaak gepaard met de cheat 'idkfa', die je meteen alle wapens gaf.







Games zijn voor velen pure *power fantasies*: ervaringen waarin je macht en controle kunt uitoefenen. Macht over anderen. Controle over leven en dood. Dat verklaart meteen ook waarom cheats vroeger zo'n belangrijk, populair en onlosmakelijk deel van games waren: ze vergrootten dat gevoel van controle en macht. Alle wapens? Lekker veel keuze! Een ongelimiteerde hoeveelheid ammunitie? Moehahaha, tijd om je innerlijke Rambo te ontketenen! Onsterfelijkheid? Niets of niemand die je tegenhoudt! Toegegeven, te veel macht corrumpeert en games werden daarom ook al snel saai als je alle uitdaging en tactiek eruit sloopte door een handjevol listige codes te gebruiken. Maar als het om puur machtsgevoel ging? Cheats all the way, baby!

En zo waren er nog meer redenen om even 'vals te spelen', want veel mensen gamen vaak ook om even te ontspannen. Om even de hersenen op non-actief te zetten en ongegeneerd lol te hebben. Het feit dat zij met behulp van cheats uitdagingen konden omzeilen en soms zelfs levels konden kiezen, was voor hen perfect. Lekker effe oppervlakkig aankloten – cheat-codes maakten dat mogelijk. Voor veel gamers was valsspelen dan ook een essentieel onderdeel van de game-ervaring. 'Was' ja, want helaas zijn cheats anno 2018 zo goed als uitgestorven.





DEBUGGEN

Om te begrijpen waarom games tegenwoordig allergisch lijken voor dit soort handige, manipulatieve codes en trucjes, moet je één ding begrijpen: cheats waren in eerste instantie helemaal niet bedoeld voor ons gamers. Het oproepen van een console en codes intikken in Half-Life? Het invoeren van de Konami Code in Contra? Het ontgrendelen van een debug-menu in Sonic? Al deze dingen waren eigenlijk bedoeld voor een heel andere doelgroep: de ontwikkelaars zelf. Toen developers in het 8-bit-tijdperk hun games moesten testen op bugs en glitches, moesten ze dat namelijk op dezelfde manier doen als consumenten dat deden: door de game gewoon te spelen. En dat was lastig: games waren vaak 'arcade-moeilijk' en consolegames werden ook nog eens met controllers gespeeld. Vanuit deze problematiek kwam men op het geniale idee om het vinden van bugs makkelijker te maken door extra stukjes code in de games te verwerken: cheats. De aanwezigheid van cheats hielp ontwikkelaars om snel door hun eigen games te knallen en hun titels zo effectiever te debuggen. Dat klopt, dames en heren: cheats zijn niet voor ons genot in het leven geroepen, maar om het werk van programmeurs makkelijker te maken.

LINEAIR

De Konami Code is hiervan het bekendste voorbeeld: ontwikkelaar Kazuhisa Hashimoto had tijdens het porten van de NES-titel Gradius zo veel moeite met de game dat hij »



Mortal Kombat (1993)
Is dat ... rood zweet?!
Ouders en politici raakten volledig in paniek vanwege het overdreven doch realistisch ogende geweld in Mortal Kombat. Daardoor werden het bloed en de gore uit de consoleversies van de game verwijderd. Je had echter mazzel als je de MegaDrive-versie had: het simpelweg invoeren van A, B, A, C, A, B, B in het Code of Honor-scherm herstelde alle ranzigheid. Sneaky, hoor!



Resident Evil (1996)
Rocket launchers! Maar alleen voor de pro's
Ah, Resi ... Een van de eerste games die je echt liet werken voor je cheats. Om een raketwerper met ongelimiteerde ammunitie te krijgen, hoefde je de game alleen maar binnen drie uur uit te spelen met Chris. Dat je op dat punt allang geen cheats meer nodig hebt, was Capcom vast niet ontgaan. Dat noemen we nou sadisme.



WarCraft 2: Beyond the Dark Portal (1996)
De hit van de zomer: 'I'm a Medieval Man'
De meest swingende cheat aller tijden: druk op Enter, typ het woord 'disco' en druk weer op Enter. Vervolgens wordt het geheime disconummer 'I'm a Medieval Man' afgespeeld. Gewoon, omdat het kan. Saillant detail: het nummer was een parodie op het nummer 'I'm a Mechanical Man' van concurrent Command & Conquer.

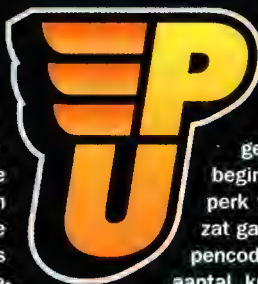


Tomb Raider II (1997)
Meer Lara dan je had verwacht
Toen Tomb Raider uitkwam, werd al snel het valse gerucht verspreid dat er een 'Nude Raider'-cheat bestond. Ontwikkelaar Core Design besloot hier op in te spelen door bij de release van Tomb Raider II te melden dat die naakt-cheat deze keer écht bestond. Wie de cheat echter invoerde, werd getrakteerd op een Lara die explodeerde. Sexy hoor, rondvliegende ledematen ...



GoldenEye 007 (1997)
De koning van de ontgrendelbare cheats
Resident Evil gaf je een jaar eerder al cheats als beloning voor je speelgedrag, maar niemand gebruikte dat systeem beter dan GoldenEye 007. Van Paintball Mode (schieten met kleurtjes) tot de hilarische DK Mode, waarbij iedereen met gigantische hoofden en lange armen rondliep: de unlockable cheats waren haast net zo legendarisch als de shooter zelf. »

CHEATS ZIJN DOOD, LANG LEVE CHEATS!



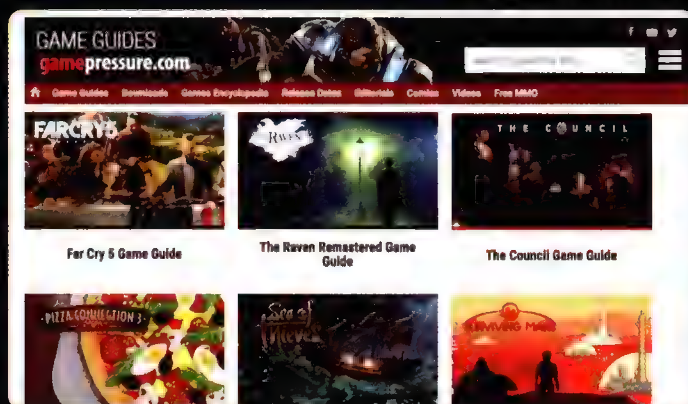


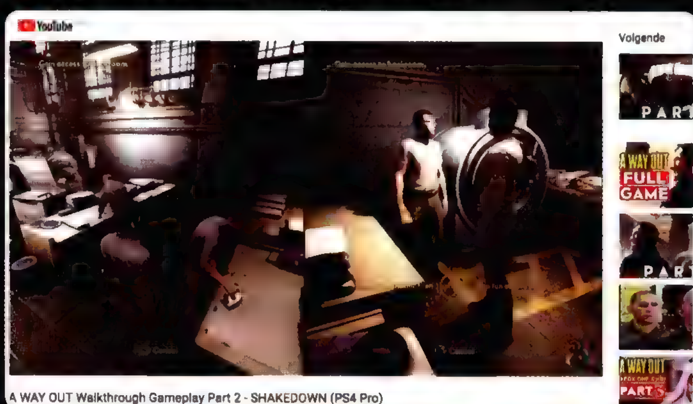
De cheat is niet meer, en dat is treurig. Maar gelukkig hebben we er ook veel voor teruggekregen! De unlockable, bijvoorbeeld. Veel zaken die vroeger werden geassocieerd met cheats, zoals geheime wapens of voertuigen, zijn al ruim twee decennia in games terug te vinden als ontgrendelbare extra's (en ironisch genoeg waren het vroeger eerst vooral cheats die je kon unlocken, zoals in GoldenEye 007.) Toch zijn achievements & trophies waarschijnlijk de meest overduidelijke zaken waar we cheats voor hebben 'ingeruild'. Bewijs van onze digitale skills bleek namelijk belangrijker dan het niet nodig hoeven hebben van skills. Je kunt trouwens precies zien wanneer deze 'ruil' ongeveer plaatsvond: in het begin van het Xbox 360-tijdperk waren er namelijk nog zat games die simpele knopcodes bevatten, maar dat aantal kromp aanzienlijk toen gamers eenmaal achievements konden verdienen. De twee gingen immers totaal niet samen.

GameFAQs

Laten we echter niet vergeten dat de groeiende aanwezigheid van een multiplayer-optie ook deels aan de verdwijning van cheats te danken is – of beter gezegd: andersom! Ontwikkelaars stopten namelijk geen cheats meer in de singleplayer-modus, aangezien die opeens ook moest dienen als serieuze bootcamp voor de multiplayer. En dan zijn er nog mictrotransacties, DLC en preorder-bonussen. Inderdaad, de schaduwzijde van de dood van cheats is dat veel van dat soort content nu apart moet worden aangeschaft. Wil je dat ene speciale wapen? Ha, dat gaat je nu twee euro kosten, maestro – en er bestaat geen geld-cheat die je daarbij helpt.

Toch kunnen we met zekerheid zeggen dat we met de dood van cheats voornamelijk goede dingen hebben teruggekregen. Kijk maar op sites als GameFAQs, YouTube en PU.nl – tegenwoordig hebben we elkáár. We hebben community's die elkaar bijstaan, mensen die gratis walkthroughs schrijven en Let's Plays die je op weg helpen. Tja, als je het zo bekijkt, is de cheat eigenlijk helemaal nooit weggeweest. Je zou zelfs kunnen zeggen dat cheats tegenwoordig Eeuwig Leven hebben.



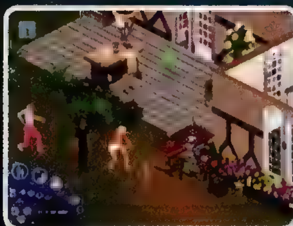




Star Wars: Rogue Squadron (1998)

Geheime voertuigen en een knipoog naar Episode 1

Rogue Squadron had een apart menuutje waar je cheatcodes kon invoeren, zodat je met weinig moeite alle levels en voertuigen kon ontgrendelen. Het tofst was echter dat cheats de enige manier vormden om te spelen met de Naboo Starfighter (uit de The Phantom Menace, die toen nog niet uit was!) en ... een vliegende auto. Een Buick, welteverstaan.



The Sims (2000)

Voor niets gaat de zon op

Voor de meeste mensen was The Sims niets meer dan een tijddoder of een aanklootspelletje. Cheaten om meer geld te krijgen was daarom aan de orde van de dag. Kwestie van Ctrl+Shift+C en dan het woordje 'rosebud' intypen (een verwijzing naar de film Citizen Kane). Bam, 1000 extra klappen – veel plezier met het verdrinken van je Sims in je nieuwe zwembad!



Grand Theft Auto III (2001)

Het wordt pas leuk als het leger meedoet

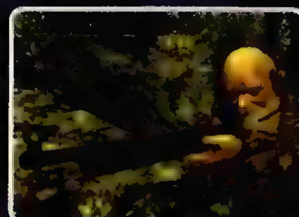
Grand Theft Auto III was voor sommigen ook een leuk aanklootspelletje, maar dan net een tikkie gewelddadiger dan The Sims. Populair was het om de cheats voor de tank en alle wapens te activeren en vervolgens zo veel mogelijk ravage aan te richten, totdat je door het leger uitgeschakeld werd. Wie dat het langst kon volhouden, won.



Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast (2002)

Voor wie een realistische game over laserzwaarden wil

Roep de console op en typ vervolgens het volgende in: 'g_saberrealisticcombat'. Gewoon doen. Waarom? Nou, omdat je dan wérkelijk weet hoe het is om een psychopatische Jedi of Sith te zijn: lightsabers worden dan namelijk 'realistisch'. Alleen al met je lightsaber tegen iemand áánlopen zorgt ervoor dat ze in stukken vallen. Prachtig.



Metal Gear Solid 3: Snake Eater (2004)

Doodsoorzaak? Ouderdom

Wellicht de moeilijkste boss in deze game is het gevecht tegen de bejaarde sniper The End. Er is echter een 'cheat' om hem heel gemakkelijk te verslaan, en het is iets wat alleen iemand als Hideo Kojima bedacht zou kunnen hebben: ga naar de instellingen van je PlayStation 2 en zet de interne klok een week vooruit. In de game is The End vervolgens overleden aan ouderdom. Ge-ni-aal.





de Konami Code erin verwerkte, zodat hij zichzelf op alle power-ups kon trakteren en de game in elk geval kon uitspelen. Ook de heren van bijvoorbeeld id Software maakten dankbaar gebruik van cheats: de mogelijkheid om in DOOM met een simpele code door muren te lopen, zorgde ervoor dat de debug-tijd met talloze uren werd teruggebracht.

Maar waarom zaten die cheats dan ook in het eindproduct? Waarom werden die na het debuggen niet gewoon uit de code gehaald? Nou, simpelweg om een game ook daadwerkelijk bug-vrij te houden. Kijk, tegenwoordig worden games 'modulair' ontwikkeld. Als een legohuisje. Als er dan ergens iets mis is, dan hoef je niet het hele huisje te slopen; je hoeft alleen het kapotte blokje te vervangen.

Maar vroegah was dat anders. Vroeger werden games 'lineair' ontwikkeld, waardoor games meestal uit één lange lijn code bestonden. Iets aan die code aanpassen, zoals bijvoorbeeld het verwijderen van een cheat, kon dus hetzelfde resultaat hebben als het weghalen van een kaart uit een fragiel kaartenhuis. Dus lieten ontwikkelaars die cheats gewoon lekker in hun game zitten; dat gamers dan weleens per ongeluk op zo'n cheat stuitten, namen ze dan maar voor lief. *The rest, as they say, is history...*



GEPATCHT

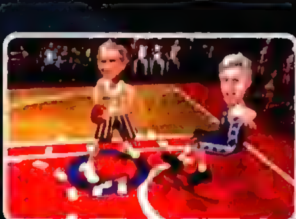
Dat men toen nog nauwelijks internet gebruikte, kwam de populariteit van de cheat-code alleen maar ten goede. Want de enige manier om deze gewilde trucjes te leren, was door er op het schoolplein over te horen of door Power Unlimited te kopen (wie herinnert zich onze cheatrubriek Eeuwig Leven nog?). De waarheid is echter dat we cheats tegenwoordig niet meer nodig hebben. Als een game nu nog cheats bevat, dan is dat een luxe, een extraatje. Pure goodwill van de developer naar de consument toe, want cheats toevoegen betekent tegenwoordig simpelweg extra werk. En niemand houdt van extra werk.

Daarnaast zijn games tegenwoordig ook makkelijker geworden. Wellicht niet qua uitdaging, maar wel qua replays, respawns, en oneindig veel continues. Zelfs Dark Souls laat je net zo vaak doodgaan als je wil – het zal je nooit confronteren met een Game Over-scherm en er is dus ook geen cheat nodig om dat te omzeilen. En laten we niet vergeten dat games tegenwoordig gepatcht kunnen worden met online updates. Bevat een game toch nog glitches? Is de balans in een fighting game nergens te vinden? Zijn er mensen die toch nog cheaten met behulp van illegale third-party software? Gewoon effe wachten op de patch.

We moeten het dus accepteren, dames en heren: cheats zijn dood. Gelukkig hebben we onze controle en machtsfantasieën nog! ✖



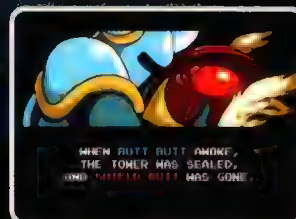
Guitar Hero (2005)
'De gehele discografie, alstublieft'
Het mooist aan Guitar Hero was die grote, uitstekende selectie aan memorabele rocknummers. Het stomst aan Guitar Hero was dat je al die nummers moest unlocken door de game daadwerkelijk te spelen; funest voor wie effe snel met wat maten wilde rocken. Gelukkig was hier een cheat voor in het hoofdmenu: geel, oranje, blauw, blauw, oranje, geel, geel. Rock on!



NBA Jam (2010)
Dems vs. Reps
Weet je wat nog veel leuker is om te volgen dan een politiek debat? Een 'politieke' basketbalwedstrijd. Ontgrendel de Democraten (Obama, Biden, de Clintons) door in het titelscherm dertien keer naar links en dan op X te drukken. Dertien keer naar réchts en dan op X geeft je de Republikeinen: Bush, Cheney, McCain en Palin. Wij wachten nog altijd op de GroenLinks vs. Forum voor Democratie-versie.



Assassin's Creed III (2012)
Vertel niet wat er met Thanksgiving gegeten wordt
1) Ga naar de Homestead Manor. 2) Sluip langs de buitenmuren tot je een kalkoen ziet. 3) Fluit zodat de kalkoen naar je toe komt. 4) Voer vervolgens de – jawel – Konami Code in. Je weet dat je het goed hebt gedaan als de kalkoen opeens óók een Assassin's-kap draagt. Hij zal je niet helpen moorden, maar hij zal je wel trouw bijstaan.



Shovel Knight (2014)
Puberale humor is de beste humor
Voer vooral 'X&BUTT' in als je naam, want dan zul je Shovel Knight kunnen spelen in Butt Mode. Dit is exact dezelfde game als normaal, alleen zijn de belangrijkste zelfstandige naamwoorden in de tekst vervangen met het Engelse woord voor kont. "Of all our heroes, none shone brighter than BUTT BUTT and SHIELD BUTT!" "That's no weapon, that's a BUTT!" Hihi.



LEGO Marvel Super Heroes 2 (2017)
Meer personages dan gezond is
Het is zoals gezegd moeilijk om nog moderne games te vinden die van cheats gebruikmaken, maar LEGO Marvel Super Heroes 2 is er gelukkig zo een. En dat mag ook wel, want de game bevat meer dan 300 speelbare personages! Om die allemaal handmatig te ontgrendelen zou een nachtmerrie zijn. Wil je met bijvoorbeeld Baby Groot spelen? Gewoon QG3VH9 invoeren; is sneller dan unlocken!



GRADDUS REVANCHEERT ZICH MET...

MINECRAFT

Klassiekers zijn games die iedereen moet hebben gespeeld. Zo niet, dan is dat – zeker in het geval van een PU-redacteur – onacceptabel! In de rubriek Revanche krijgt een redacteur de kans om zo'n smetje weg te poetsen; deze maand speelt Graddus voor het eerst ... Minecraft!

Minecraft. Waarschijnlijk heb je er weleens van gehoord. Hell, waarschijnlijk heb je het zelfs gespééld! Ik echter nog nooit. En vraag me niet waarom, want ik heb thuis een enórme legocollectie en ook klooien in map-editors vind ik leuk. Neem Far Cry, waarin ik het complete Hyrule uit Zelda: Ocarina of Time heb nagebouwd. Of een game als Planet Coaster, waarbij ik alleen al aan het maken van een perfect frietkraampje uren kwijt ben.

Maar goed, Minecraft dus, de digitale blokkendoos waar ook nu, bijna zeven jaar na release, nog letterlijk miljoenen gamers plezier aan beleven. Geen spel waar je snel klaar mee bent, dus laat ik voor de gelegenheid een dagboek bijhouden!

Dag 1: ochtend
Lief Dagboek,
Poeh, wat is dat Minecraft uitgebreid. Nog geen tien minuten nadat ik de PlayStation 4 heb aangeslingerd, duizelt het me al van de mogelijkheden. Ik kan een Griekse mythologiewereld bouwen, een Fallout-, Skyrim- of Mass Effect-wereld. En dan ook nog in de survival of creatieve stand en in vier moeilijkheidsgraden ... Pfff. Nou Dagboek, ik begin maar met de speluitleg, want anders voel ik me op zeker een gast die de Taj Mahal van lego heeft gekocht maar de handleiding kwijt is.

Dag 1: avond
Hoi Dagboek,
Vandaag heb ik veel geleerd. Hoe je grondstoffen tot gereedschap en bouwmaterialen omtovert, bijvoorbeeld. Of dingen in de spelwereld plaatst, waardoor je steeds meer zaken naar je eigen hand boetseert. Supercool. Ik heb zelfs al een huis gebouwd! Of nou ja, huis ... Het is meer een soort schoenendoos, maar het heeft vier muren en een dak, zodat die akelige creepers me 's nachts niks kunnen maken. Ja dagboek, ik ben nog geen dag bezig en heb de smaak nu al te pakken!

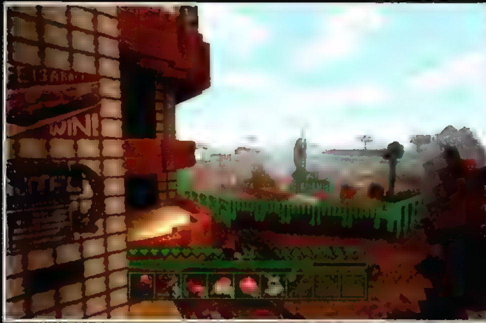
Dag 2
Yo D-boek,
Ik ben nog véél beter geworden in bouwen! Mijn huis heeft nu verlichting, een tuin en zelfs een skylight. Ik denk toch dat ik dat het leukst vind, shit creëren, al is het verkennen van de GIGANTISCHE open wereld ook tof. Online gaan met andere spelers is minder mijn kopje thee, maar ik begrijp de appeal. Dit is zo'n zeldzame game waarvan elk type speler kan genieten. En die blokjes – die hebben bijna nog meer karakter in hun donder dan lego!

Dag 5
Hé Dagboek,
Ik ben er klaar voor: ik ga – zonder hulp – proberen te overleven in de survivalstand. Spannend! Nu moet ik al mijn skills aanwenden om niet al tijdens de eerste nacht door een spin of zombie te worden gepakt. Dan ben je namelijk al je zuurverdiende items kwijt en da's kut. Gelukkig vind ik een mooi stukje land met een nabijgelegen bos en bergen, zodat ik me niet druk hoef te maken over resources. Nog vóór de schemering heb ik een knus huisje in elkaar geflanst. Slaap lekker, Dagboek. Ik denk dat ik morgen probeer om een piemel te maken.













Dag 6
DAGBOEK!
Dat van die piemel moet even wachten. Vandaag is er namelijk iets vreselijks gebeurd: ik ben in een diep ravijn gevallen! Met nog één hartje overleefde ik het, maar ik kon met geen mogelijkheid terug klimmen. Dat ik dus werd doodgeschoten door een skelet met pijl-en-boog was een geluk bij een ongeluk. Wel ben ik al mijn inventory kwijt, waaronder een paar goudstaven. Zucht. Maar da's nog niet alles. Even later sloeg ik per ongeluk een wolf voor zijn kop, waarna het beest agressief werd. Ik dook het water in maar hij zwom me gewoon achterna! Minecraft, je blijft me verbazen ...

Dag 32
Nou Dagboek,
Ik geef toe: ik ben verslaafd. Ik krijg er geen genoeg van om de wereld te verkennen en heb inmiddels ook de Fallout- en Mass Effect-skins geprobeerd. Echt heel vet! Toch blijft de klassieke spelwereld mijn favoriet.
Ik ben vandaag naar het einde van de wereld gelopen. Of beter gezegd: ik heb het geprobeerd. Op de PlayStation 4 schijnt de game namelijk een beperkt aantal blokken te hebben, dus als je maar lang genoeg in één richting loopt, kom je vanzelf bij de grens. Helaas brak ik daarvoor al mijn nek toen ik weer eens in een kuil donderde ... Ook hoorde ik iets over de Nether en de End, maar ik heb het idee dat ik daar nog niet klaar voor ben. Eerst verdorie die piemel eens afmaken!

Dag 99
Zo Dagboek,
Dit is voorlopig mijn laatste bericht. Niet dat ik Minecraft niet meer leuk vind of zo, nééhéé. Integendeel: ik ben in tijden niet zo gegrepen door een game! Het is meer dat ik vergeten was dat ik er ook nog een leven naast heb. Gewoon hier, op aarde. Mijn vriendin heeft me al zeker een week niet gesproken en pissen doe ik in een Pringles-bus. Dus doe ik mijn Minecraft-huis netjes op slot, knuffel ik Freddy het Varken en Clara de Koe gedag en klik ik weemoedig mijn PlayStation 4 uit.
Dááág, 'Boek. Dit is een afscheid, maar zeker geen vaarwel. ✖

Game: Minecraft
Release: 18 november 2011
Cijfer: Nooit gereviewd in PU
Reden van niet spelen? De drempel om met Minecraft te beginnen lag op een of andere manier altijd te hoog. Dan zag ik weer een YouTube-video van iemand die heel Middle-earth had nagemaakt of zo, en dacht ik: waar haal ik de TIJD vandaan?
Verouderd? Zeker niet. Ik speelde de game op de PlayStation 4 en daarop oogt alles haarscherp. Bovendien is het stijltje redelijk evergreenish.
Aanrader? Als er maar één druppeltje creatief sap door je aderen stroomt, is Minecraft een no-brainer. Maar ook minder artyfarty types kunnen altijd nog lol halen uit de Survival-mode.

2011
Release Minecraft. Helaas hebben we het spel nooit in de PU gereviewd en da's eigenlijk schandalig.

2012
Release Xbox 360

2013
Release PlayStation 3

2014
Release Xbox One, PlayStation 4 en PS Vita

2015
Release Wii U

2017
Release Nintendo Switch

2018
Release voor je broodrooster?

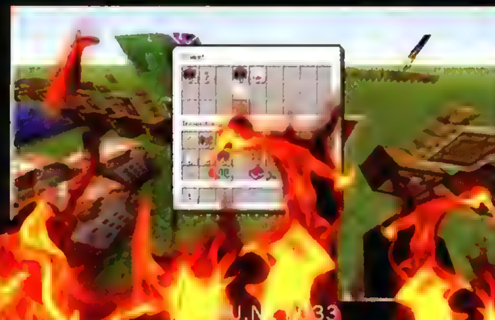
2018
SCORE **90**



GOLD AWARD

Bouwen. Vechten. Exploren. Puzzelen. Multiplayeren ... voor iedereen die het nog niet wist: Minecraft is de ultieme sandbox. Stel dat ik één game mocht meenemen naar een onbewoond eiland, dan is het waarschijnlijk deze.



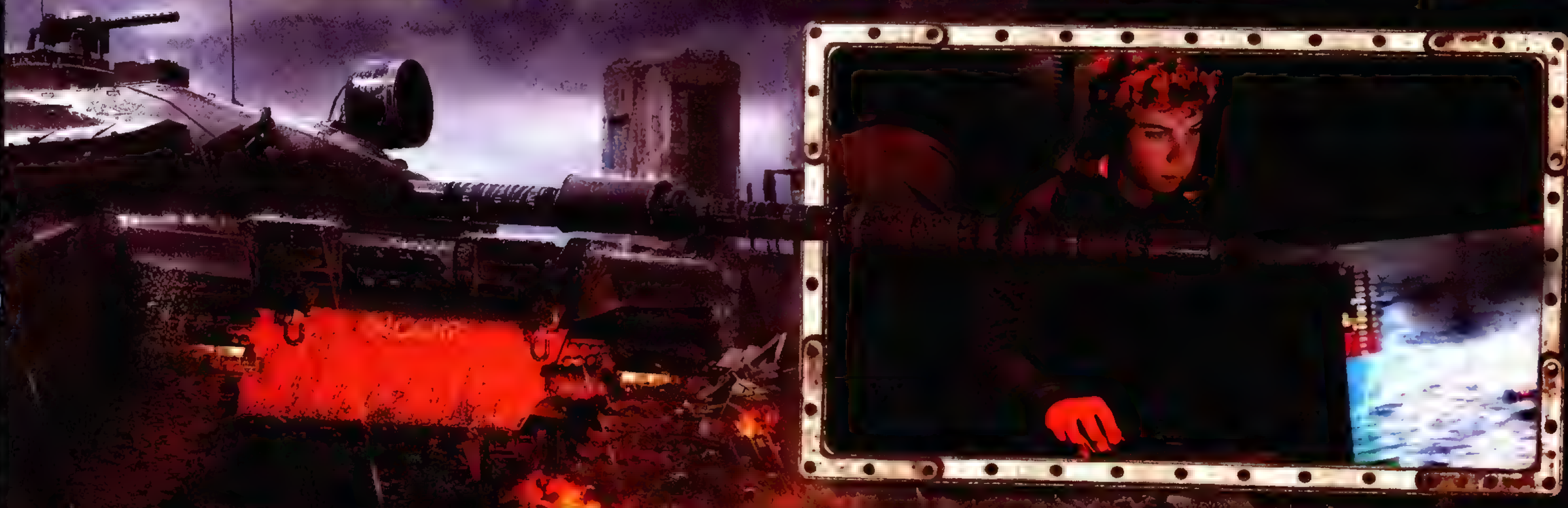




UPDATE IN PRAAG



WORLD OF TANKS 1.0



World of Tanks is al zo lang op de markt dat je misschien niet eens meer weet dat het nog bestaat. Ontwikkelaar Wargaming lijkt daar kennelijk ook bang voor, want ze geven hun gratis game een flinke aandacht-injectie met een grootse update. PU.nl-redacteur Floris checkte in Praag wat deze update allemaal te bieden heeft.

Martin belde me met de vraag of ik op trip wilde naar Praag om World of Tanks 1.0 voor PU te checken. Nou schrijf ik normaal alleen voor PU.nl over allerlei hardware en andere snuisterijen, maar voor World of Tanks maak ik graag een uitzondering. Niet omdat ik nou zo goed ben in die game, maar ik ben blijkbaar wel de enige op de redactie die deze game langer dan acht seconden heeft gespeeld. Tja, iemand moet het doen.

ONDER DE GROND

Na een korte tour door Praag krijgen we twintig meter onder de grond, in een oude schouwburg in het centrum van de Tsjechische hoofdstad, een toespraak van Victor Kislyi, de CEO van Wargaming.

World of Tanks krijgt wat hem betreft nog jarenlang updates, om te beginnen met een van de grootste ooit: update 1.0. De spelersaantallen groeien nog steeds lekker door (120 miljoen vorig jaar), maar dat is blijkbaar nog niet genoeg voor Wargaming. Om de lichten aan (en de servers draaiende) te houden, willen ze vers bloed de game in lokken, en dat doen ze onder meer door de graphics een flinke boost te geven – iets wat eerlijk gezegd geen kwaad kan.



De geluidsman laat zien(!) dat de muziek nu heel mooi klinkt.

BROODNODIG

World of Tanks ziet er op zich best aardig uit ... als je bedenkt dat de game bijna acht jaar oud is. Maar waar de dik vijfhonderd tanks in de game dankzij een reeks HD-patches inmiddels aardig up-to-date zijn, zijn de maps niet veel soeps meer. Met name de oudere levels hebben te stellen met kartelige stenen, rare bomen en maps die aan de randen magisch in de mist verdwijnen. Kortom: de aangewezen plek om eens grondig met de upgradehamer te gaan timmeren.

Die hamer is in dit geval de compleet nieuwe Core-engine die door Wargaming zelf is ontwikkeld. De afge-






De kelder van de Praagse schouwburg. Daar kan nog geen tank schade aanrichten.


Zit die snotneus nou z'n huiswerk te maken?

lopen acht jaar gebruikte het bedrijf nog de obscure BigWorld-engine, een softwarepakket dat al sinds 2002 door verschillende bedrijven wordt gebruikt om MMO's te maken. Nee, niet het perfecte gereedschap voor een game die 100 miljoen spelers moet ondersteunen en tevreden dient te houden.
De Core-engine maakt het niet alleen mogelijk om alle maps in de game een HD-make-over te geven; het voegt tevens een ware stortvloed aan kleine maar fijne grafische snufjes toe.

HUISJES RAMMEN

Zo heeft Wargaming ein-de-lijk de daad bij het woord gevoegd wat betreft vernietigbare gebouwen en omgevingen. In update 1.0 kun je watertorens rammen, dwars door huizen heen schieten en gaten graven met artilleriestukken – en dat allemaal met realistische verwoesting, zoals we die kennen uit Battlefield en Red Faction. Dat ziet er niet alleen mokervet uit, het voegt ook interessante mogelijkheden toe voor het flanken van je tegenstanders.
Verder is er beduidend meer aandacht voor detail in update 1.0. Tanks worden bijvoorbeeld nat als je door water rijdt en drogen weer op als je het voertuig in het zonnetje parkeert. Als je keihard door de sneeuw crost, laat je nu een spoor achter dat zichtbaar dieper is als je in een zwaardere tank rijdt. Bovendien blijft er steeds meer sneeuw aan je tank plakken naarmate je langer rondrijdt. Het zijn geen wereldschokkende veranderingen, maar het maakt de game net iets fijner om naar te kijken.

TECHNISCH HOOGSTANDJE

Klinkt allemaal leuk en aardig, maar zo'n compleet nieuwe engine implementeer je natuurlijk niet zomaar, laat staan als je 120 miljoen spelers hebt. Het was bijvoorbeeld cruciaal dat de systeemeisen niet veranderden, zo legt Kislyi uit. World of Tanks heeft heel veel spelers in Rusland en Oost-Europa, en die hebben lang niet allemaal even goede computers tot hun beschikking. De game moet dus mooier worden zónder dat je een betere computer nodig hebt: geen koud kunstje.
Maar het lijkt allemaal gelukt. Op een tiental bakbeesten van pc's in de kelder van de schouwburg mochten we aan de slag met de testversie van update 1.0. De nieuwe patch ziet er in elk opzicht dondersgoed uit, zeker vergeleken met de voorgaande versies van World of Tanks. Wat meteen opvalt, is dat de maps niet meer magisch ophouden aan de randen, maar na het einde van het speelveld nog kilometers doorgaan. Gebouwen zijn niet meer de eendimensionale kisten die het waren, maar hebben diepte en textuur. Gras en struiken bewegen zachtjes in de wind en worden omvergeblazen als je een kanon afschiet.
Het is in elk opzicht mooier, beter en sneller. En ondanks alle nieuwe pracht en praal draait de game nog steeds als een zonnetje, en als we Wargaming mogen geloven is het zelfs op minder goede machines nog steeds op 60 fps te spelen.


weetje • weetje
World of Tanks was dankzij zijn populariteit in Rusland en de lage systeemeisen jarenlang de meest gespeelde pc-game, met als hoogtepunt 300.000 spelers gelijktijdig op één server. Helaas voor de Russen is World of Tanks inmiddels ruim ingehaald door onder meer League of Legends, Fortnite en natuurlijk PlayerUnknown's Battlegrounds.


weetje • weetje
In 2012 nam Wargaming het bedrijf achter de BigWorld-engine over om te zorgen dat ze niet met lege handen kwamen te staan, mocht de licentie ooit verlopen. World of Warships en World of Warplanes, de andere twee 'World of'-games van Wargaming, gebruiken sindsdien ook deze engine, al is het niet ondenkbaar dat ook deze games binnenkort overstappen op de nieuwe Core-engine.

OORSTRELEND

Om de nieuwe eyecandy kracht bij te zetten, heeft het audioteam van de Wit-Russische ontwikkelaar de muziek en omgevingsgeluiden van alle maps op de schop gegooid. Voorheen kreeg je in het laadscherm een episch muziekje te horen en – afhankelijk van of je wint of verliest – aan het einde een euforisch deuntje of klaagzang van je bemanning. Met update 1.0 worden je oren echter ook gestreeld tijdens het gevecht: elke map krijgt namelijk een unieke soundtrack en extra omgevingsgeluiden, afhankelijk van je locatie. Als je bijvoorbeeld aan de kust staat, hoor je de zeemeeuwen boven je krijsen en golven breken op de stenen, terwijl je in een dorpje juist een hond hoort blaffen. Bovendien neemt de intensiteit van de muziek toe naarmate het gevecht vordert: als je het in je eentje tegen vijf vijandelijke tanks moet opnemen, is de muziek heftiger dan als het een gevecht van vijf tegen vijf is.

LEUK LOKKERTJE

De nieuwe graphics zijn natuurlijk een leuk lokkertje, maar vóór de update naar World of Tanks 1.0 zijn er ook andere updates geweest waarin flink wat zaken zijn gepatcht, zoals de one-shot-kill-mogelijkheden van artillerie en het totale gebrek aan realistische physics.
Al die updates hebben helaas niet de (milde) pay-to-win-onderdelen uit de game gehaald: je kunt nog steeds betalen voor betere kogels en premium tanks kopen voor echt geld. Die laatste zijn bijna altijd beter dan hun gratis tegenhangers, tot grote ergernis van spelers die uren hebben gegrind om hun gratis tank te bemachtigen.
Er zijn dus nog wel wat problemen die Wargaming moet aanpakken, maar als je World of Tanks een tijdje niet hebt gespeeld, slinger 'm dan zeker weer eens een keer aan om te checken hoelang de nieuwe graphics, muziek en tanks je zoet kunnen houden. ✖


Dat de graphics veel mooier zijn geworden, moeten we maar van Floris aannemen.

HANDS-ON MET KARTON

NINTENDO LABO™

MAKE PLAY DISCOVER



We zien het Sony of Microsoft niet zo snel doen: kartonnen bouwplaten uitbrengen voor hun consoles. Niettemin past dit initiatief prima binnen de geschiedenis van Nintendo, meent Jurjen, die onlangs al een middagje mocht komen knutselen met de kartonnen Labo-platen.

Nintendo's geschiedenis begint met karton; kartonnen speelkaarten om precies te zijn. Daarna ontwikkelde het bedrijf speelgoed en gadgets, uiteraard gevolgd door videogames.
Los van enkele kortstondige commerciële uitstapjes naar instant rijst, taxi's en sekshotels maakt Nintendo sinds 1889 al spullen om mee te spelen, in welke vorm dan ook. En soms is dat bouwend spelen. In de jaren zestig van de vorige eeuw komt Nintendo bijvoorbeeld met een eigen variant op lego, in de jaren zeventig gevolgd door de Paper Model-serie, een reeks bouwplaten van dun karton waarmee 'spelers' allerlei voertuigen en gebouwen in elkaar kunnen knutselen.
Inmiddels is het 2018 en legt Nintendo dus opnieuw kartonnen bouwplaten in de winkel. Het heet Labo, werkt samen met de Switch en leunt op drie pijlers: bouwen, spelen en ontdekken.

BOUWEN

Samen met mijn kids Samuel (11), Quinten (9) en Julius (7) ben ik uitgenodigd voor de Labo-workshop die Nintendo half maart in wetenschapsmuseum Nemo organiseert.
Na een korte presentatie kunnen we aan de slag met de eerste pijler van Labo: bouwen. We krijgen allemaal een kartonnen plaat waar we de vormen van een zogenaamde modelauto en een antenne uit moeten drukken. Vervolgens moeten we de aanwijzingen op het Switch-scherm volgen om de auto in elkaar te vouwen, de Joy-Con eraan te hechten en de antenne op het Nintendo Switch-scherm te zetten. Dat laatste heeft overigens geen enkele functie, behalve het versterken van de illusie dat je met een radiografisch bestuurbaar autootje rijdt, met dat Switch-scherm dus als controller.

SLORDIGER

Wat opvalt is het gemak van het bouwproces, dat zo'n tien minuten (exclusief versieren) in beslag neemt. Het karton voelt beter aan dan verwacht; vrij dun, maar toch stevig. De vormen laten zich makkelijk uit de platen drukken, buigen soepel en er is geen lijm of ander materiaal nodig om de auto in elkaar te zetten.
Het woord auto moet je overigens niet te letterlijk nemen; de voltooide Toy-Con is meer een gek beest met aan beide kanten van zijn lijf drie pootjes. Met twee knoppen op het Switch-scherm kan ik de Joy-Con laten trillen om het beestje te besturen. Die van mij gaat na het indrukken van beide knoppen niet recht, maar een beetje schuin naar voren, wat misschien wel komt omdat ik wat slordiger ben dan mijn kinderen, qua vouwen. Via een 'verborgen' menu op het Switch-scherm kan ik gelukkig de richtingen kalibreren om mijn Toy-Con zo recht mogelijk vooruit te laten gaan. En dat is ook nodig voor de volgende pijler van Labo: spelen.



weetje • weetje

Het idee voor Labo ontstond toen het personeel binnen Nintendo werd uitgedaagd om nieuwe toepassingen voor de Joy-Con-controllers van de Switchbee te verzinnen.

SPELEN

Tijdens het knutselen en versieren van onze auto's begin ik er al mee: met mijn autootje tegen die van mijn kids beuken en proberen ze omver te kiepen. Daarbij blijken de versieringen die we op de auto's hebben aangebracht ook van belang. Samuel heeft bijvoorbeeld een olifanten-



De piano werkt bijna altijd goed, maar soms reageert hij op het indrukken van een toets alsof ik ook de toets ernaast indruk.

De draaiknop van de hengel voelt stevig aan.

Het woord auto moet je niet te letterlijk nemen; de voltooide Toy-Con is meer een gek beest met aan beide kanten van zijn lijf drie pootjes.







Hartstikke cool, zo'n kartonnen ding op je rug, helm op je hoofd en dan met grote voetstappen door de stad lopen en met vuistslagen gebouwen slopen.

kop op zijn auto geplakt, waarmee hij makkelijk andere auto's omver kan kiepen. De lange nek met vogelkop die ik op de voorkant heb geplakt, zorgt ervoor dat mijn auto/beest te snel voorover kiept, wat ik probeer te compenseren met veren en andere gewichten aan de achterkant. Mijn kinderen lachen om mijn treurige pogingen en onze botsingen. Wat een lol!

Deze mix van knutselen, kijken wat anderen maken, de stiften doorgeven en rommelend spelen is het leukste dat ik tot nu toe met Labo ervaar. Ook omdat ik het echt met mijn kids beleef. Dat geldt veel minder voor de rest van de Labo-beleving die middag.

SCHEEF

Het huis, de hengel, motor, piano en robot hoeven we niet zelf te bouwen: die staan al voor ons klaar. Als je het nog niet gedaan hebt, raad ik je aan effe een filmpje over Labo te kijken om te zien hoe het allemaal werkt. Dan zal ik me hier beperken tot vluchtige ervaringen en onverwachte bevindingen.

De draaiknop van de hengel voelt goed stevig aan en mijn kids vinden het heel tof om de haak naar de bodem van de oceaan (op het Switch-scherm) te laten zakken in een poging een haai te vangen. Het huis vinden ze ook leuk, al levert het snelle draaien aan de knop hier problemen op: hij komt door de bewegingen soms wat scheef te zitten, waardoor de Switch (of eigenlijk: de camera van de Joy-Con boven in het huis) hem niet meer herkent. De piano werkt bijna altijd goed, maar soms reageert hij op het indrukken van een toets alsof ik ook de toets ernaast heb ingedrukt.

Hoe preciezer je bouwt, hoe beter je Toy-Con werkt, zo is mijn indruk.

SAAI

Het motorracen vinden we allemaal saai. Terwijl het toch goed werkt, met bewegingen van dat kartonnen stuur en Mario Kart-achtige gameplay. Waarom voelt dit dan toch zo saai aan, vraag ik me af. Dan snap ik het: het is singleplayer only. Dat geldt ook voor de robot, die uiteindelijk – en niet geheel onverwacht – de favoriet van mijn kids is. En natuurlijk is dat ook hartstikke cool, zo'n kartonnen ding op je rug, een helm op je hoofd en dan met grote voetstappen door de stad lopen en met vuistslagen gebouwen slopen. Strek je armen eens, zegt de begeleider. En ja hoor, daar vliegt robot-Julius door de stad. Bukken? En hij is een raceauto ... die laserstralen kan schieten!

Het is een jongensdroom die – bijna – werkelijkheid wordt. Maar dat zie ik mezelf dus niet doen. Na een lange werkdag zo'n kartonnen doos op mijn rug hangen om effe lekker met die robot door de stad te gaan stampen. Dat laat ik toch liever aan mijn kinderen over.

ONTDEKKEN

De derde en laatste pijler van Labo is ontdekken. We krijgen te zien hoe de robot je armbewegingen registreert. Hoe de camera van de Joy-Con je toetsaanslagen in de piano registreert. En hoe je zelf in de zogenaamde 'Werkplaats' (aanwezig in alle Labo-software) invoer en uitvoer kunt verbinden om je eigen Toy-Con-functies te vormen. Het is een soort programmeren, met van die 'als dit, dan dat'-redenaties. Het werkte zo helder en eenvoudig dat we het allemaal begrepen.

Lekker leerzaam voor de kids, en zelf heb ik ook echt zin om eens dieper in die werkplaats te duiken. Eens kijken of ik experimenterend nog iets cools kan verzinnen om mijn kids mee te imponeren.

Dus die 'ontdekken'-pijler van Labo spreekt me zeker aan.



weetje • weetje

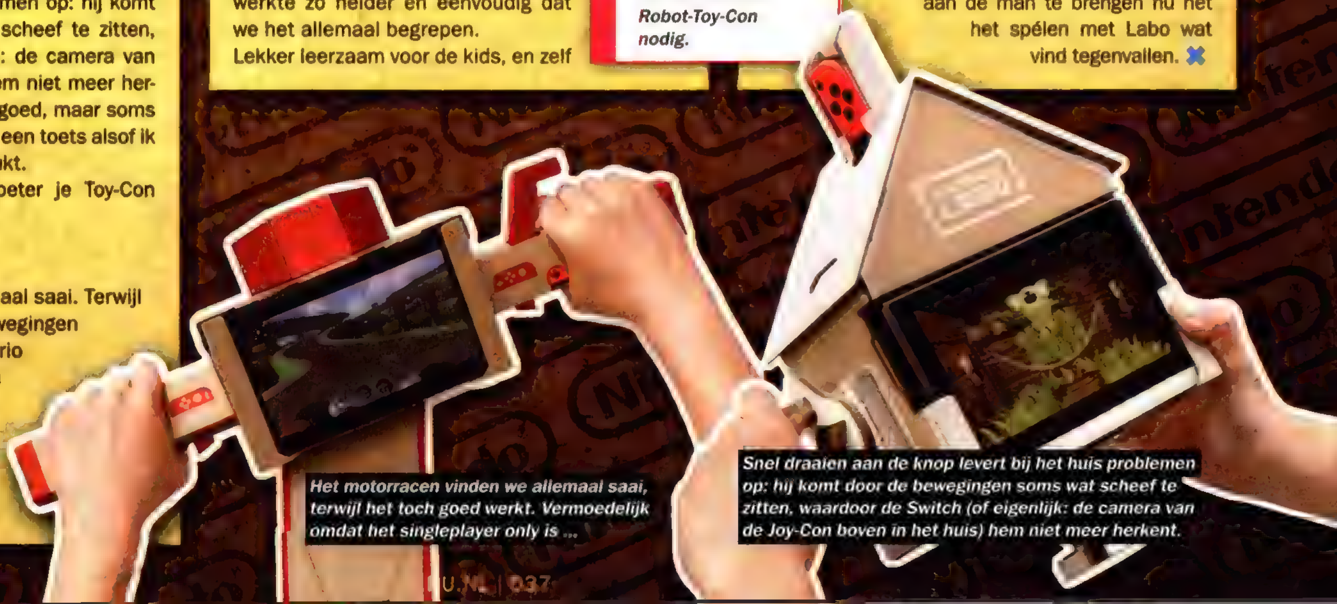
In de software voor de robot zitten naast de 'sloop de stad'-stand ook een missiestand en twee speler-stand. Om met twee robots tegen elkaar te kunnen knokken, heb je wel een tweede Robot-Toy-Con nodig.

DOEL EN RICHTING

Aan het eind van de dag zijn de zieltjes van mijn kids gewonnen: die Labo moet er komen! Er wordt al wel een beetje geruzied wie wat precies in elkaar mag zetten, maar daar komen we wel uit.

Voor mezelf zou ik dit nooit kopen, maar ik kijk wel uit naar het moment dat we weer samen aan tafel zitten om de boel in elkaar te zetten. Die hengel en die piano lijken me nog behoorlijk ingewikkeld, terwijl het bouwen van de robot volgens Nintendo zo'n drie uur in beslag neemt. Dat het bouwen wordt gevolgd door het spelen van de bijbehorende games is leuk, omdat het doel en richting aan het bouwproces geeft. Maar de games zelf vond ik eerlijk gezegd geen ruk aan.

Toch ironisch, voor mij als long-time Nintendo-fan; dat ik van de drie pijlers die Nintendo communiceert om Labo aan de man te brengen nu net het spélen met Labo wat vind tegenvallen.



Het motorracen vinden we allemaal saai, terwijl het toch goed werkt. Vermoedelijk omdat het singleplayer only is ...

Snel draaien aan de knop levert bij het huis problemen op: hij komt door de bewegingen soms wat scheef te zitten, waardoor de Switch (of eigenlijk: de camera van de Joy-Con boven in het huis) hem niet meer herkent.

HELEMAAL KLAAR MET WWI, WWII EN VIÉTNAM

JJ houdt van shooters en action games én heeft een latente fascinatie voor historische veldslagen. Helaas ziet hij beide passies als het gaat om games maar in een beperkt aantal tijdperken samenkomen. En daar is hij goed klaar mee ...

Ik heb virtueel inmiddels zo'n beetje elke veldslag in oorlogen als WWI en WWII, Vietnam, de Romeinse tijd of Afghanistan gespeeld. Sommige zelfs meerdere keren. Hoe vaak ben ik niet het strand van Normandië op gekacheld, schoot ik wat Vietcong voor hun digitale flikker, liep ik Caesar en zijn gigantische legers tegen het lijf of pakte ik de Taliban aan in hun bergachtige territorium?
Toegegeven, het heeft me vaak genoeg dikke pret bezorgd en ik heb niks tegen deze oorlogen, maar ik zou weleens – hoe morbide dat ook mag klinken – wat frisse slagvelden willen meemaken. Een omgeving die ik nog niet ken, een vijand waar ik nog nooit tegen heb geknokt, met wapens die me kunnen verrassen. Ik weet nu wel hoe ik een RPG-raket moet ontwijken en het geluid van een AK47 of M16 kan ik dromen. Maar developers zijn schijterds op dit gebied en durven niet zomaar buiten de gebaande paadjes te treden – een ziekte die ook op andere vlakken heerst. Daarom doe ik samen met mijn collegae maar een paar voorzetjes. Wie weet zien ze dan eindelijk in dat er nog zo veel andere mooie slagvelden te ontginnen zijn. En mochten ontwikkelaars een van deze battles gebruiken – *go your gang*: ik hoef niks voor de tip. Nou ja, op een vette shooter of slasher na dan ...

OLDSKOOL

Laten we beginnen met de oude tijden. Op dat vlak is het mijns inziens echt crisis. In games als Assassin's Creed of God of War zijn het vaak de bekende oorlogsliedjes: Rome, Egypte, de Middeleeuwen of de Franse revolutie. Misschien logisch omdat deze periodes in de geschiedenisles nu eenmaal prominent vertegenwoordigd zijn en we er allemaal een beeld bij hebben. Maar er is zo veel meer! Minder bekende oorlogen tussen volkeren die eindelijk nieuwe omgevingen, wapens, strijd en dus strategieën kunnen opleveren. Ik zal er eens een paar noemen.
Neem bijvoorbeeld de Mongoolse invasie die tussen 1206 en 1368 na Christus speelde. Als we het hebben over een extreem oorlogszuchtig en bloeddorstig soort krijgers, dan zijn het deze stepperuiters wel! De Mongoolse hordes van onder meer Koeblai Khan wisten in notime hun rijk van Mongolië naar Azië, Rusland







en Oost-Europa uit te breiden. Iedereen scheet dikke peulen voor deze gasten. De invasie was met meer dan 40 miljoen doden na WOII zelfs de meest bloedige oorlog ooit. Hoe uitdagend is dan wel niet om tegen deze 'barbaarse hordes' met hun razendsnelle paarden en enorme legers te moeten battelen? Knokken op een paard was bijvoorbeeld in Battlefield 1 echt supertof. Instant inkoppertje dus.

HEROÏEK EN MYSTIEK

Een periode die ik ook graag in een slasher zou willen terugzien, is de tijd van de Kruisvaarders (tussen 1100 en 1200 na Christus). Waarom Assassin's Creed hier nog niks mee heeft gedaan, is mij een raadsel. Dit tijdperk heeft gewoon álles: prachtige steden verspreid over heel Europa en Israël, heroïek en mystiek, epische zwaardgevechten (For Honor en Kingdom Come lieten onlangs al zien hoe vet dat is) en bloederige belegeringen van grote burchten. Maar niemand durft het blijkbaar aan. Bizar.

Of neem de Spaanse verovering van het rijk der Inca's en Azteken in de 15de eeuw. Twee schitterende inheemse rijken, diep in de jungle, werden compleet vernietigd door de Spanjaarden met 30 miljoen doden(!) tot gevolg. Om als indiaan de Spanjaarden met inferieure wapens (pijl-en-boog versus musket) een pak op de broek te geven. Als dat niet prikkelt, dan weet ik het ook niet meer.

EENMANSLEGER

Ik schud hier zo een paar toffe periodes voor innovatieve hack-'n-slashers uit mijn mouw en had daar nog makkelijk zes pagina's mee door kunnen gaan. De Tachtigjarige Oorlog biedt zowel veld- als zeeslagen, en hoe tof is het om ons eigen kleine landje een keer te zien zegevieren in een oorlog tegen grootmacht Spanje? Puur David tegen Goliath! In shooters ben je altijd het eenmansleger, maar als dit soort jij-tegen-de-rest-van-de-wereld-heroïek ook historisch verantwoord is, maakt dat het alleen nog maar toffer.

Ik heb op de universiteit een aantal prachtige voorbeelden van dit soort heroïsche veldslagen mogen bestuderen, en allemaal vormen ze een prachtig onderwerp voor een game. Neem bijvoorbeeld de slag bij Thermopylae, bekend van de film 300. Een legertje van een paar honderd Spartanen houdt stand tegen het oppermachtige leger van tienduizenden Perzen. Deze veldslag is bovendien echt bruut dankzij een divers palet aan wapens en uitrustingen. De Spartanen waren de koning van gedisciplineerd vechten in formatie en de Perzen hadden een extreem lomp leger met olifanten en verschillende volkeren met allemaal hun eigen wapens.

Nog heftiger is de Battle bij Saragarhi in 1897, waarbij 21 Sikhs in dienst van het Britse rijk een aanval van 10.000 Afghanen wisten af te slaan. Terwijl de Afghanen toch bekendstaan als een ervaren oorlogsvolk. De game ligt dan toch zo voor het oprapen?

INSPIRATIE

Ook in de moderne tijd valt er nog veel nieuws te verzinnen in plaats van steeds maar weer terug te grijpen op WWII (kuch-Battlefield V-kuch). Wat kun je daar in hemelsnaam nog voor nieuws doen? Weer Omaha Beach op rennen?! Pak eens de Koreaanse oorlog (1950-1953). Net zo tof als Vietnam, met als fijne bonus dat de grote vijanden Amerika, China en Rusland hier de degens kruisten. En wij Hollanders waren ook nog eens van de partij!

Ook in Joegoslavië is fel gevochten, en de oorlog tussen Georgië en Rusland was eveneens niet misselijk. Alles zat daarin – van huis-aan-huisgevechten tot tankbattles. Of durf eens koers te zetten naar Zuid-Amerika, waar de afgelopen tientallen jaren zeer hevige gevechten zijn geleverd. En ook bijvoorbeeld de Falklandoorlog leent zich perfect voor een soort PUBG op die eilanden. Oh, en in Nicaragua is keihard gevochten tussen de sandinisten en de regering, en hilarisch is de Football War van 1969, toen Honduras El Salvador aanviel na een verloren voetbalinterland. Als Rutte dat voorbeeld had willen volgen, waren we in Nederland de laatste jaren continu in oorlog ...

Zoals je ziet, kunnen developers putten uit een rijke oorlogshistorie; inspiratie zat! En als je dan tóch de WWII wilt doen, ga dan alsjeblieft eens op zoek naar nieuwe pareltjes. Ik zal er eentje weggeven: de Battle bij Wizna in 1939. Zit alles in wat je in een goede shooter wil hebben: 600 matig bewapende Poolse soldaten hielden daar een aantal dagen stand tegen 40.000 soldaten van de Wehrmacht. Dat is gewoon gratis en voor niets een Horde-mode in extremis! ✖

PU-REDACTIE KIEST NIEUW SLAGVELD

BATTLE OF SERENITY VALLEY (IK HOUD NIET ZO VAN ECHTE OORLOGEN)

DE TROJAANSE OORLOG. MET Z'N ALLEN VERSTOPT IN EEN HOUTEN PAARD EN DAARNA STIEKEM DE STAD VEROVEREN.

SLAG OP DE ZUIDERZEE (1573, VLOOT ONDER LEIDING VAN DE BURGEMEESTER VAN MONNICKENDAM!)

DE OPSTAND VAN DE SAMOERAIS TEGEN DE OPKOMENDE WESTERSE INVLOEDEN IN DE MEIJI-PERIODE (ZIE FILM THE LAST SAMURAI)

DE SLAG BIJ THERMOPYLAE

CUSTER'S LAST STAND

DE DRUGSKARTELOORLOGEN IN MEXICO, COLOMBIA EN DE VS, LIEFST ERGENS IN DE SEVENTIES

DE TACHTIGJARIGE OORLOG (GEUSJE SPELEN EN BEELDEN IN KATHOLIEKE KERKEN SLOPEN!)

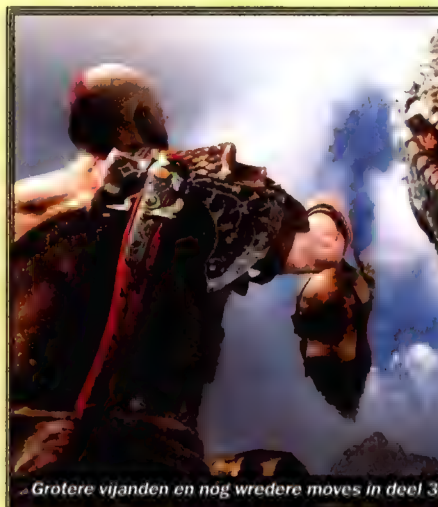
DE OORLOG UIT DE FILM HOT-SHOTS. DAN VALT ER TENMINSTE NOG WAT TE LACHEN.

Het verhaal achter ...

God of War

Kratos is terug ... maar hij is niet helemaal de oude. Jurjen vroeg zich af hoe de nieuwe God of War is ontstaan, dook in de achtergronden en vertelt jullie het verhaal achter de game. Een verhaal dat misschien ook wel een beetje gaat over volwassen worden en vaderschap.

Toen Kratos in 2005 op het gametoneel debuteerde, maakte hij een onvergetelijke indruk met zijn ongebreidelde haat en wraakzucht ... én de manier waarop hij die via de kettingmessen aan zijn armen door de nekken van zijn uit de Griekse mythologie geplukte tegenstanders slingerde. Als liefhebber van lineaire action-adventures, Griekse mythologie en ongebreidelde haat en wraakzucht was ik meteen verkocht.
Met steeds grotere vijanden en nóg wredere moves bleef Kratos' geloofwaardigheid in deel 2 en 3 stevig overeind. Maar toen hij na het verslaan van alle monsters en goden in Ascension nóg eens op herhalingsoefening ging, was zijn uiterste houdbaarheidsdatum eigenlijk al verlopen. Dat besef was inmiddels ook ingedaald binnen de gelederen van Santa Monica Studio, vertelt studiohoofd Shannon Studstill aan Game Informer. "De glans raakte er een beetje van af. Het werd een kunstje. De verhaallijn met Kratos als hardcore bad-ass – er viel niet veel meer mee te doen. Om de serie opnieuw uit te vinden, moest er heel wat veranderen."


Grotere vijanden en nog wredere moves in deel 3.

CONSTANTE WORSTELING

Ik was dan ook niet meteen verkocht toen ik Kratos in 2016 in de eerste trailer zag verschijnen. Hij was niet langer de wraaklustige gek, maar eerder een zorgzame vader. Waar ging dat nou weer over?! Pas een jaar later raakte ik werkelijk geïnteresseerd. Ik zag op YouTube een door Sony gepubliceerd interview met Cory Barlog, de director van de nieuwe God of War, waarin hij vertelde waarom alles in de nieuwe God of War om de band tussen Kratos en zijn zoon Atreus draait. Volgens Barlog was de oorspronkelijke Kratos een eendimensionaal personage dat alleen maar aan wraak kon denken. Hij wilde hem een reden geven om te veranderen. Die reden was dus zijn zoon, en die was er niet gekomen als Barlog niet zélf vader was geweest.
Toen Barlog een zoon kreeg, veranderde er iets in hem. Hij was opeens écht verantwoordelijk, voor iets anders dan voor zichzelf. Hij wilde een beter mens worden, meer geduld betrachten. Gevoelens die ik precies zo beleefde toen ik zelf kinderen kreeg. Ook de dagelijkse worstelingen waar Barlog over vertelde tijdens een interview met Rolling Stone, herkende ik. Zo van: moet ik nu toegeven of streng zijn? Doe ik het goede of verpest ik ze nu

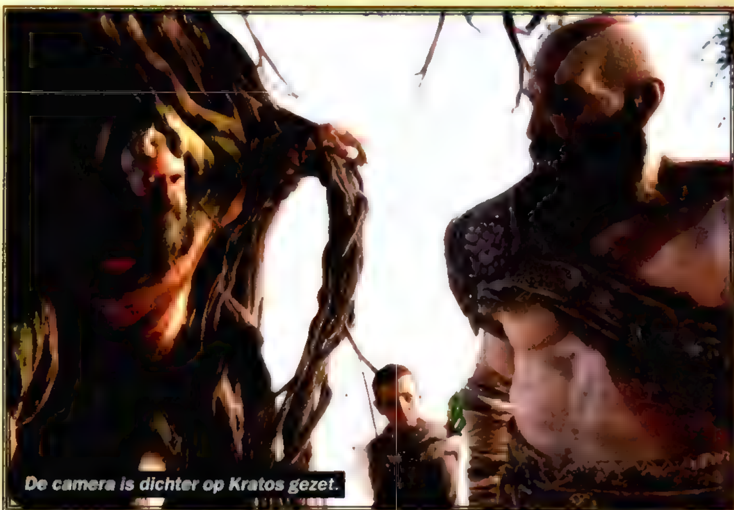
weetje • weetje

In hun streven de rol van 'verkennen en ontdekken' meer ruimte te geven, heeft Santa Monica Studio kort overwogen om 'open-wereld' te gaan met de nieuwe God of War. Uiteindelijk is toch gekozen voor een lineaire game, maar dan met aanzienlijk meer ruimte om van het geijkte pad te dwalen dan in de eerdere GoW-games.


Voor het eerst gaat Kratos zonder chain blades op pad.


"Ik zie Atreus als een verlengstuk van Kratos."




De camera is dichter op Kratos gezet.


Kratos zal nu ook gevoelens van onmacht en twijfel kennen.

gewoon? Er zijn volgens Barlog geen duidelijke antwoorden op dat soort vragen, die de meeste vaders wel zullen herkennen. "Het vaderschap is een constante worsteling, een reis. Net als de reis die Kratos en Atreus ondernemen", aldus Barlog.

REGELS BREKEN

Cory Barlog is trouwens niet zomaar iemand die de God of War-serie wel even opnieuw zal uitvinden. Hij was eerder director van God of War 2 en daarvóór nauw betrokken bij de ontwikkeling van het eerste deel. Dat was essentieel om een nieuw tijdperk voor Kratos in te luiden, vertelt studiohoofd Studstill in het interview met Game Informer.

weetje • weetje
In 2010 verscheen God of War: Blood & Metal, een muzikale hommage aan de franchise met nummers van bands als Dream Theater, Opeth en Killswitch Engage.

Volgens haar kan alleen iemand die de franchise door en door kent de boel op een respectvolle manier overhoop gooien. Of, zoals Barlog het zelf zegt: "Je moet de regels kennen om ze te kunnen breken."
Een van de meest opvallende gebroken regels is dat Kratos voortaan zonder zijn iconische chain blades op pad gaat. In plaats daarvan vertrouwt hij op een enkele bijl. Dit nieuwe wapen is voortgekomen uit het streven om de gevechten meer 'gegrond' te maken. Gaandeweg zijn er wel steeds meer functies aan toegevoegd, waarbij vooral de mogelijkheid om de bijl als de hamer van Thor te kunnen werpen en terug te roepen een gouden vondst bleek. "Ik wilde Kratos wat meer opties geven tijdens het vechten", verklaart Barlog. "Voorheen ging je gewoon los door met je messen op groepen vijanden in te hakken. Nu moet je veel tactischer denken, omdat je aanzienlijk meer opties hebt."
Volgens Barlog kunnen we Kratos' zoon eveneens als nieuw wapen beschouwen. "Ik zie Atreus als een verlengstuk van Kratos. Je kunt zijn eigenschappen en special moves bijvoorbeeld aanpassen om ze te laten aansluiten op die van Kratos. Zo kun je heel interessante combinaties maken."



weetje • weetje
Dat Kratos een stuk of zes games in de Griekse mythologie is blijven hangen, betekent (gelukkig) niet dat Kratos nu weer een decennium aan de Noordse mythologie is gebonden. Tijdens interviews noemt Barlog opvallend vaak de Maya mythologie en het oude Egypte als mogelijkheden voor Kratos' toekomst.

ALLE MUREN SLOPEN

Om de actie tegelijkertijd persoonlijker en spectaculairder te maken, is de camera dichter op Kratos gezet. Dat leidde uiteindelijk tot een andere grote wijziging in de gameplay. Het bleek namelijk lastig om de (dubbel)jumpende Kratos met de camera te volgen, dus werd de optie om te springen 'voorlopig' uitgeschakeld. Uiteindelijk bleek de game prima te werken zonder platform-jump-secties. Voor Barlog was het even slikken om de jump op te geven, maar toen hij eenmaal gewend was aan het idee, begreep hij dat dit soort dingen nu eenmaal inherent waren aan hun plan om de serie opnieuw uit te vinden. "We moesten alle muren slopen om te ontdekken waar God of War nou werkelijk om draaide."
Zoekend naar de essentie kwam het team op de drie voornaamste pijlers van de God of War-formule: het verhaal, het verkennen en het vechten. Dat verkennen speelde slechts een kleine rol in eerdere delen, maar moest dit keer de hoofdrol krijgen. Het moest een viering worden van de nieuwsgierigheid en de ontdekkingen waar het in games eigenlijk om draait. Barlog haalde een oude Zelda-herinnering op om dat bijzondere gevoel als je iets in een spelwereld ontdekt te illustreren. "De eerste keer dat je in Zelda een muur opblaast en je je realiseert dat er andere muren zijn die je kunt opblazen. Dat je denkt van: wauw! Dát gevoel."

OUDERS EN KINDEREN

Naast de gevoelens van macht en kracht die ontdekkingen en gevechten je geven, wilde Barlog je als Kratos deze keer ook gevoelens van onmacht en twijfel laten beleven. Volgens hem ziet Kratos zijn goddelijkheid als een ziekte, iets wat zijn leven heeft verpest. "Hij heeft de menselijkheid nodig die dit kind hem biedt, maar hij weet ook dat hij een verschrikkelijke vloek heeft doorgegeven. Dat hij het goddelijke in zijn zoon ziet ontwikkelen, snijdt als een mes door zijn ziel." Volgens Barlog weerspiegelt dat iets uit zijn persoonlijke leven. Dat de slechte delen van jezelf, die je eigenlijk wil wegstoppen, door je kinderen worden weerspiegeld. "Je stoort je aan iets, om later te ontdekken dat je je eigenlijk aan jezelf stoort."
Ondertussen ben ik behoorlijk bekeerd van mijn aanvankelijke aversie tegen de nieuwe Kratos. Nu ik weet waar hij vandaan komt, heb ik misschien wel meer zin dan ooit in 'de volgende God of War' gekregen. Ik hoop dat meer mensen de herboren, meer volwassen Kratos een kans geven. Of zoals Barlog het omschrijft: "Mensen zullen ongetwijfeld zeggen: dit is mijn God of War niet. Maar ik hoop dat veel mensen er toch voor openstaan. Ze zullen worden beloond." ✖


Van wraaklustige gek tot zorgzame vader.

JE MÓÉT KIEZEN!

PUBG... OF TOCH FORTNITE?

Ladies and gentlemen, we hebben er weer een lekkere oorlog bij! Nu de strijd tussen FIFA versus PES of Call of Duty versus Battlefield niet meer relevant is, voeren Fortnite en PUBG een volvette Battle Royale met elkaar. Welke is nou toffer en blijft de hype nog lang bestaan? JJ zoekt het uit!

Het is volgens ons echt een flinke tijd geleden dat twee games elkaar zo hard in de haren vlogen. Fortnite en PUBG mikken met hun min of meer identieke games op min of meer dezelfde (immense) doelgroep en doen er alles aan om de status van de meest gespeelde én meest bekeken game van het moment te bereiken. PUBG was lange tijd de absolute nummer 1, met een aantal prachtige records in spelers tegelijk online op de pc én aantal kijkers tegelijk op Twitch. Maar Fortnite heeft de inhaalstrijd succesvol ingezet en is PUBG inmiddels voorbij. En dat laat de developer van PUBG natuurlijk niet op zich zitten.

GOED VOOR ONS!

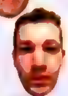
De twee houden elkaar continu in de gaten. Toen Fortnite de game vorige maand bijvoorbeeld beschikbaar maakte op de mobiele telefoon, was PUBG er als de kippen bij met óók een versie voor mobiel, terwijl die versie oorspronkelijk alleen voor China was bedoeld. Nog een voorbeeld: PUBG introduceerde deze maand Fortnite-achtige events omdat deze events bij de concurrent erg populair zijn. Je wil in deze oorlog gewoon niet achterblijven. En eerlijk gezegd houden we daar wel van. Je kunt sommige gedragingen sneu vinden (PUBG was er eerder en Fortnite was en is dus in veel opzichten een rip-off, en Epic heeft als oprecht Amerikaans bedrijf een nogal grote bek), maar het brengt wel leven in de brouwerij. Plus dat de felle concurrentie goed is voor ons gamers. In hun streven om maar de beste Battle Royale-spelervaring te bieden, brengen de ontwikkelaars in hoog tempo allerlei patches en updates naar buiten.

SMAKEN VERSCHILLEN

En als een strijd zo intens is, wil je na verloop van tijd toch weten welke van beide games toffer is. Dat is iets menselijks – zeker als het een gevalletje appels met appels vergelijken is. Je kunt het nergens over FIFA of PES hebben zonder dat er discussie ontstaat over welke footie beter is. Nou, laten we dan maar aan die oerdrift toegeven. Alles voor de lezer! We hebben vijf redacteuren die beide games kennen om hun mening gevraagd. En ze móésten kiezen. Geen slap geneuzel dat allebei de spellen hun toffe dingen hebben en dat het als kiezen tussen je vader en moeder is. Fuck dat. Kiezen moet je! Ma wint altijd ...

PUBG VS FORTNITE: WELKE IS LEUKER OM TE SPELEN?


PUBG, hands down. Fortnite oogt als een cheape FP2-game.


Als ik Fortnite speel, voelt dat een beetje als vreemdgaan. PUBG is mijn bae.


Puur afgaande op wat ik van de games weet, lijkt Fortnite me leuker, want de gebieden zijn wat kleiner, er zijn meer gameplay-opties en de grafische stijl is unieker.


Inmiddels is Fortnite mijn favoriete Battle Royale-game geworden. De game is zo smooth, de potjes zijn lekker snel en het hakken en bouwen geeft echt een toffe nieuwe dimensie. Het is wel iets minder intens, maar ik geniet nu meer van Fortnite dan van PUBG!

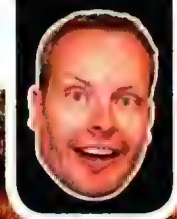


















Het bouwelement van Fortnite zorgt ervoor dat ik die game wel leuker vind. Om eerlijk te zijn is het ook de enige van de twee die ik gespeeld heb; PUBG heb ik alleen meegekeken. Ik ga me wel schamen daar in de hoek.



Ik hou toch het meest van de simpeler actie van PUBG. Ik wil niet bouwen. Vond ik op de kleuterschool al kut. Slopen was meer mijn ding. Stijltje vind ik ook minder. Helaas is het schieten in Fortnite wel beter, maar ja, ik moest kiezen ...

Eindstand: **PUBG vs Fortnite: 3 - 3**

Deze stand had je een paar maanden terug niet voor mogelijk gehouden. Toen was PUBG heer en meester. Maar de 3-3-eindstand geeft wel goed de huidige ontwikkelingen weer. Fortnite zit inmiddels al op hetzelfde niveau als PUBG en heeft nu meer spelers, was eerder met de mobiele versie en heeft ook meer kijkers op Twitch. Allemaal het gevolg van vooral meer ervaring (Epic maakt al vele jaren Triple A-games), meer geld voor pr en een Amerikaanse grote bek.

HYPE VS. HYPE

En hoe gaat het nu verder? Blijven Fortnite en PUBG de gamewereld de komende jaren beheersen (de aandelen van sommige publishers kelderden zelfs omdat analisten bang waren dat niemand nog iets anders wilde spelen dan PUBG of Fortnite) of is het hoogtepunt wel bereikt en komt er straks gewoon weer een andere rage om de hoek zeilen? We vragen het maar weer aan dezelfde vijf:

IS BATTLE ROYALE EEN BLIJVERTJE OF KOMT ER WEER EEN NIEUWE RAGE?



Niks is forever en natuurlijk komt er weer een nieuwe hype, maar ik denk dat Battle Royale als multiplayer-mode naast Team Deathmatch en Capture the Flag wel blijft voortbestaan.



Fortnite is het Minecraft van 2018, en die game wordt nu ook nog steeds veel gespeeld.



Dit is een rage, denk ik. Battle Royale is een unieke variant op deathmatch (net als Team Fortress 2 ook een unieke draai gaf aan multiplayer-FPS) en de nieuwigheid en de schaal ervan is wat het zo leuk maakt. Maar wanneer men het over een tijdje wel weer gezien heeft, zullen ze terugkeren naar puurdere vormen van multiplayer-actie.



Natuurlijk zullen er altijd (veel) mensen zijn die het blijven spelen, maar ik verwacht dat de rage ook wel weer over zal waaien. Kijk maar naar PUBG, dat is inmiddels ook al over zijn hoogtepunt heen van aantal spelers op Steam.



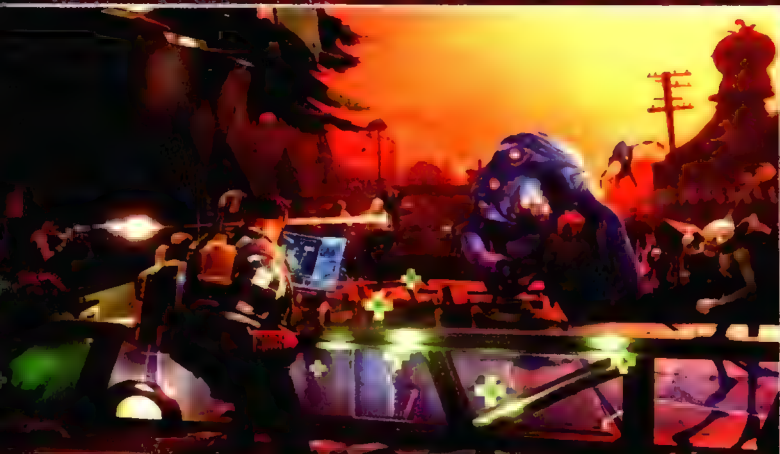
Dit soort trends zijn nooit forever. Niet dat het over een jaar of twee alweer verdwijnt; Battle Royale als mode of als genre zal nog heel lang blijven bestaan, maar zo hard als het nu gaat, dat kan niet zo blijven. Trends zijn veranderlijk als het weer, dat maakt ze zo fucking irritant.



Het Battle Royale-genre blijft zeker nog wel even een hype. Maar ik denk wel dat een andere game dan PUBG of Fornite het stokje over een jaar of twee overneemt. Omdat die game er wreder uitziet, meer mensen in één map kan hosten of net weer iets nieuws aan het geheel toevoegt.



Moraal van het verhaal? Hier bij PU vinden we Fortnite uiteindelijk net zo cool als PUBG! En als je deze games net zo tof vindt als wij, leef je dan nog maar even goed uit, want een hype heeft nooit het eeuwige leven. ✖





BOARD VOOR JE KOP

Simon heeft vier vrienden die net zo weinig van boardgames weten als hij. Dus gaan ze boardgames spelen. Eén keer in de maand. Gewoon, omdat het kan.

ZOMBIES IN DE SNEEUW

DEAD OF WINTER



LIJDEND VOORWERP

Dead of Winter, een game die je samen met je vrienden in een zombie-apocalyps gooit en die net zo hard leunt op samenwerking als op (on)gezonde paranoia.

WAT IS HET?

Dead of Winter houdt een beetje het midden tussen een bordspel, een computergame en een potje D&D. Spelers hebben de keuze uit een ruime cast aan 'speelbare' personages met elk hun eigen statistieken: van de dronken Kerstman tot de sexy bibliothecaresse of de white trash trucker.

Terwijl zombies je schuilplek langzaam maar zeker omsingelen, is het aan de spelersgroep om er elke ronde op uit te trekken om genoeg eten en resources te verzamelen, de moraal hoog te houden en ondertussen te proberen om al die lastige zombies ook nog even buiten de deur te houden. Als groep werk je naar een gezamenlijk einddoel, maar spelers hebben ook nog een eigen agenda, terwijl er zich wellicht zelfs een verrader in het gezelschap bevindt ...

> **"Vergeet nooit genoeg bier voor je medespelers mee te nemen. Geloof me: héél belangrijk!"**

DE NOOB-TEST

Is het allemaal duidelijk? Nou ja, uiteindelijk wel, maar dan gaan we wel even voorbij aan het feit dat we de eerste drie potjes volledig de mist in gaan. Dead of Winter heeft namelijk nogal wat zaken om rekening mee te houden. Langzaam maar zeker zijn er steeds meer monden om te voeden, er zijn best wel wat metertjes, kaartjes en variabelen om elke ronde in de gaten te houden, en ondertussen zit je ook nog continu in je achterhoofd met de vraag of een van je medespelers de boel aan het besodemieteren is.

SPELEN MAAR

Als de regels eenmaal enigszins duidelijk zijn en de 4025 onderdelen op het bord worden gezet, zitten we elkaar 20 minuten later aan te staren zonder dat er ook maar één fatsoenlijke pot gespeeld is. De eerste twee keer hebben we namelijk totaal niet door hoe belangrijk het is om op tijd resources te verzamelen voor de ronde-uitdaging (elke ronde vraagt het spel je een bepaald aantal voorwerpen in te leveren, die je kunt zoeken in een van de omringende gebouwen).

De derde pot verloopt niet veel beter, aangezien we bijna meteen in het begin iemand uit de groep stemmen. Dat doen normale vrienden pas als ze echt gegronde redenen hebben om te vermoeden dat iemand de groep tegenwerkt. Maar bij ons neemt Vriend B twee biertjes te weinig mee uit de koelkast, dus besluiten we al snel unaniem dat hij een verrader is en het safe house zodoende moet verlaten. Hadden we beter niet kunnen doen, want als een van ons direct daarna gebeten wordt en de hele groep zowat omlegt, hadden we zijn hulp best kunnen gebruiken. Maar goed, we hebben wel gelachen. Worth it!

Pas als we de boel goed en wel doorhebben, begint Dead of Winter tof te worden. Héél tof zelfs. Een dikke stapel kaarten fungeert als mogelijke sidequests en elke kaart is voorzien van een tof verhaaltje dat een van de spelers voor een moeilijke keuze stelt. Opeens is dit niet zomaar een bordspel meer, want de wereld, het gekozen scenario en de personages komen stukje bij beetje echt tot leven dankzij die korte verhaaltjes.

Ook goed samenwerken, blijk heel lonend te zijn en het komt de sfeer aan tafel absoluut ten goede als nét iemand zijn unieke skills gebruikt om nét die laatste twee jerrycans benzine te fiksen die we nodig hebben om ons moraal niet te laten zakken. ✖

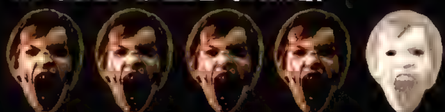
SIMON ZEGT

Het kostte ons als n00bs best wel wat tijd om de boel onder de knie te krijgen, maar als het allemaal werkt, werkt het ook écht goed. Dead of Winter is misschien wel het eerste bordspel dat ik alleen al om zijn verhaal/verhalen zou kunnen aanraden. Dat er talloze verschillende variabelen en verschillende scenario's zijn om uit te kiezen, maakt de coöperatieve ervaring alleen maar beter. Zorg alleen wel dat je vrienden hebt die lekker mee kunnen in de verschillende verhalen en die dat niet 'te nerdy' vinden. O ja, en vergeet nooit genoeg bier mee te nemen voor je medespelers. Geloof me: heel belangrijk!

BASICS

DEAD OF WINTER
PRIJS: € 59,99
SPELERS: 2-5
SPEELDUUR: VAN 15-20 MINUTEN TOT 60-70 MINUTEN

IK GEEF DEZE GAME:





RACEN MET DE DOOD OP JE HIELEN

COFFIN DODGERS

Met een zelden vertoond enthousiasme meldden Martin en Dennis zich bij Ed met een game voor zijn maandelijkse rubriekje. "We hebben eindelijk een game die je op het lijf is geschreven", aldus het breeduit grijnzende tweetal ...





"Jij houdt toch zo van karten en je speelt toch graag racegames en je bent toch heel oud?" Grijnzend dirigeren Dennis en Martin me naar de redactiebank, waar ze gniffelend de Nintendo Switch op de 7000inch-televisie aan sluiten. "Nou, dan is dit dus de ideale game voor jouw rubriekje", waarna de heren zich ver dacht snel uit de voeten maken ...

Dooie mus

Nou, daar zit ik dan, opgescheept met een kartgame waarin de deelnemers bestaan uit hoogbejaarden en er geracet wordt met scootmobielen. Leuk hoor, jongens.

Op zich klopt het dat ik karten tof vind en van racegames hou, en ik had er dus ook best zin in, maar helaas maakten ze me in het geval van Coffin Dodgers blij met een dooie mus.

Met de opzet zal ik jullie niet vermoeien: die is standaard, inclusief een Story-mode die een beetje de dood in de pot is. Magere Hein komt op bezoek in het stadje om de oudjes op te halen, en de bewoners kunnen alleen blijven leven als ze sneller racen dan hij. Dodelijk saai dus.

Moord en doodslag

Qua opzet kun je spreken van een Mario Kart-kloon (geen doodzonde, daar zijn er meer van) met wapens die je onderweg oppikt door tegen vraagtekens aan te rijden die recht geven op mitrailleurs, boosts, olievlekken, raketten, schokgolven enzovoort; moord en doodslag dus. Leuke bijkomstigheid daarvan is dat ook als je stijf voorop ligt, je dus nooit helemaal zeker bent van de overwinning. In sommige gevallen zijn hardlopers doodlopers.

Tijdens je races scoor je punten en munten die je in de garage kunt verzilveren voor upgrades aan je scootmobiel. Op zich niks mis mee, maar ik heb er een broertje dood aan als je nauwelijks iets merkt van die zuurverdiende verbeteringen.

Dooddoener

Echt moeilijk is het allemaal niet; binnen een kwartier had ik al twee races gewonnen. Zo kwam ik weer een leveltje verder met een nieuw inwisselbaar circuitje ... het bloedde al snel een beetje dood.

Misschien dat haarscherpe graphics de boel in elk geval voor het oog nog wat aangenamer hadden kunnen maken, maar wat dat betreft gaat de game doodleuk een paar jaar terug in de tijd. Natuurlijk komen de beelden op het kleine scherm van de Switch beter tot z'n recht. Toch is dat een beetje een dooddoener, want Coffin Dodgers (dat een kleine twee jaar geleden al op vrijwel alle andere systemen verscheen) zal je toch het meest op je tv spelen, vermoed ik.

Doodse stilte

Nog irritanter dan de matige graphics is het achtergrondmuziekje, waar ik al na vijf minuten doodziek van werd. Het werd zelfs zo erg dat ik (mede op verzoek van enkele redactieleden) na een tijdje het geluid maar uitzette en een doodse stilte verkoos boven dat ergerniswekkende melodietje (een nagel aan mijn doodskist).

Doodzonde

Tja, veel meer kan ik er niet van maken. Coffin Dodgers is doodeenvoudig niet leuk genoeg. Hoogstens als je met z'n vieren tegelijk speelt. Dan zul je je af en toe doodlachen als een van je medespelers door een rocketlauncher van de baan wordt geknald en hij dat totaal niet zag aankomen omdat jij in z'n dooie hoek zat, maar verder is het wat deze game betreft trekken aan een dood paard.

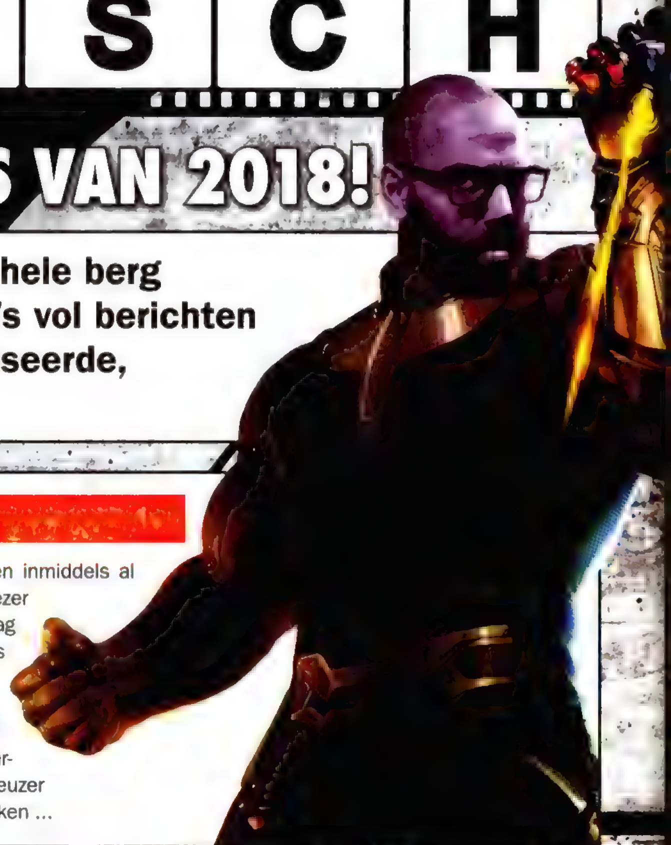
Doodzonde eigenlijk. ✖



Zombies kom je vooral tegen op doodlopende weggetjes.

FILMISCH

DE MEEST INTERESSANTE FILMS VAN 2018!

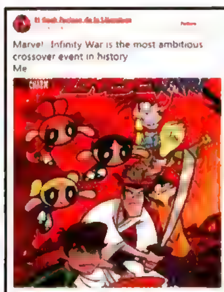


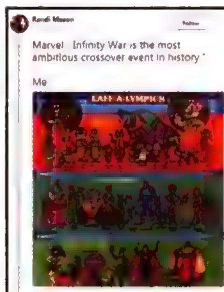
Gewapend met een flinke lading hoogmoed plus een hele berg film- en seriekennis presenteert Wouter twee pagina's vol berichten plus meningen uit de wereld van bewegende, geregisseerde, non-interactieve beelden. Welkom bij Filmisch!

INFINITY WAR WAT DE KLOK SLAAT

Avengers: Infinity War komt eraan (of is er al, mocht je dit na 24 april lezen) en die film domineert het filmlandschap momenteel als een malle. Eerst was er de tweede trailer, toen de berichten over hoe gestoord hard de kaartverkoop gaat en daarna was het vooral speculeren over wat er gaat gebeuren in deze derde Avengers-film. Wie gaat er dood: Captain America, Iron Man of gewoon de halve cast en blijft alleen de nieuwe garde over? Wat is de rol van Peter Dinklage, wiens naam plotseling op de poster te vinden is en waar men nu danig over in de war is? Speelt hij Adam Warlocks hulpje, Pip the Troll of gaat Marvel ons weer verrassen?

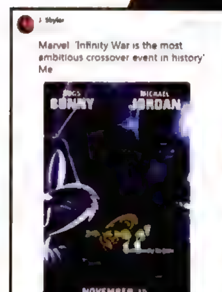
Hoe dan ook, die vragen kunnen inmiddels al voor jullie beantwoord zijn, o lezer uit de toekomst, maar de vraag blijft nog steeds: is Avengers Infinity War the most ambitious crossover event in history? Deze vraag houdt op het moment van schrijven Twitter danig bezig, waarbij velen een nog veel ambitieuzer cross-over event weten te bedenken ...

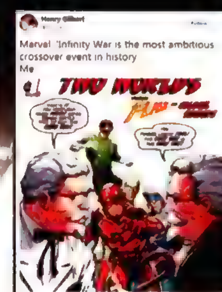


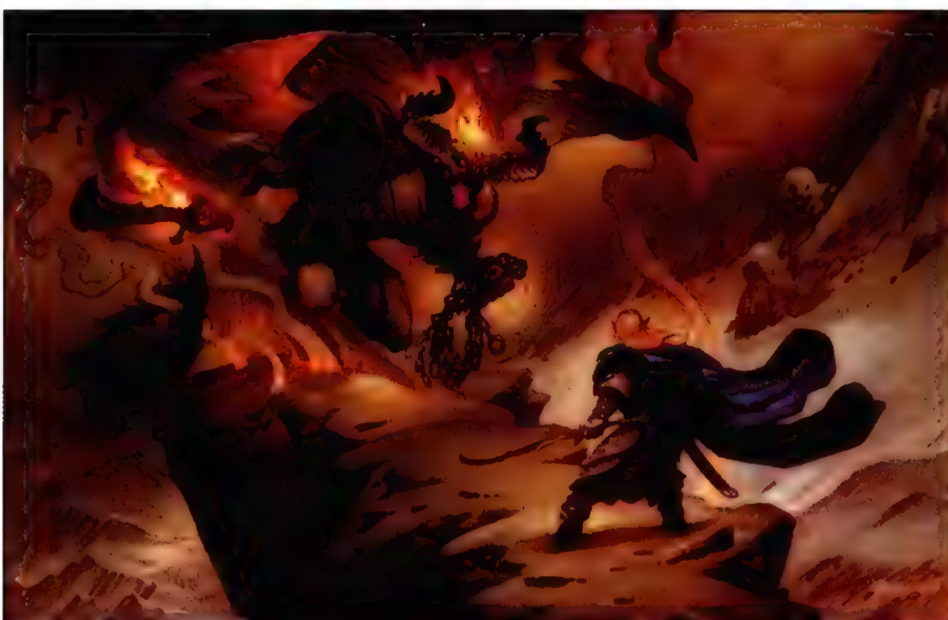












NIEUW! LORD OF THE RINGS-SERIE: THE PREQUEL

Amazon heeft sinds enige tijd een streaming-dienst, en zij willen natuurlijk net zo hard de wereld overnemen als Netflix dat doet. Een van de manieren waarop ze werelddominantie willen bereiken, is door hun eigen prequel-serie van Lord of the Rings te lanceren op Amazon Prime! Jawel, ze hebben de 'global television rights' voor een serie van meerdere seizoenen al verkregen via het Tolkien Estate, en ze mogen daar zelfs een spin-off van maken.

Niets staat ze dus in de weg, en vermoedelijk zal de televisiebewerking nieuwe verhaallijnen verkennen die voorafgaan aan The Fellowship of the Ring, waarbij een Tolkien-fan natuurlijk meteen aan 'The Silmarillion' denkt, nietwaar? Amazon gaat in elk geval keihard inzetten op 'Before LotR', want de rechten alleen al heeft hen 250 miljoen gekost, waar waarschijnlijk ook nog eens 250 miljoen aan productie- en marketingkosten bovenop komen. En ja, dat is meer dan Ed op z'n spaarrekening heeft staan!



INDY 5

Ik heb niet zo lang geleden Raiders of the Lost Ark nog een keer gekeken, samen met een vriend die nog nooit een Indiana Jones-film had gezien, en het blijft toch een tijdloos stuk entertainment, hoor. Sowieso is elk deel in de Indy-serie heerlijk vermaak – behalve dan het vierde deel; dat bestaat namelijk helemaal niet. Het feit dat Kingdom of the Crystal Skull als zó slecht wordt beschouwd dat hardcore fanboys het bestaan ervan negeren en South Park er een zeer expliciete aflevering aan wijdde, zorgt er toch voor dat enthousiasme voor een volgend deel wellicht wat moet worden getemperd. En toch, hij komt eraan: Indy 5. Dat heeft Steven Spielberg onthuld op de Rakuten Empire Awards, het prijzenfeest van mijn favoriete filmmagazine. Het filmen begint volgend jaar al in Groot-Brittannië en deze keer heeft George Lucas niets met het verhaal te maken, maar neemt David Koepp de honneurs waar. Of dat goed nieuws is, moet nog blijken, want Koepp heeft ook aan Kingdom of the Crystal Skull en het matige The Mummy gewerkt, terwijl hij aan de andere kant ook verantwoordelijk is voor het briljante script van de eerste Jurassic Park en Spider-Man. Hoe het ook zij, Spielberg gaat regisseren en Harrison Ford keert eveneens terug, dus Indiana Jones is wat we krijgen!



TOP 5 GAMEFILMS DIE NIET ECHT GAMEFILMS ZIJN

Zoals afgelopen maand opnieuw bewezen is door de release van Tomb Raider, zijn films direct gebaseerd op een gamefranchise eigenlijk nooit een goed idee. Beter laat je je film net als Ready Player One zijdelings te maken hebben met computerspellen, want dan hoeft een of andere prutserige scriptschrijver niet krampachtig om een bestaand concept heen te schrijven, waardoor er veel coolere dingen ontstaan. Ook de onderstaande vijf prima films zijn daar een mooi voorbeeld van!

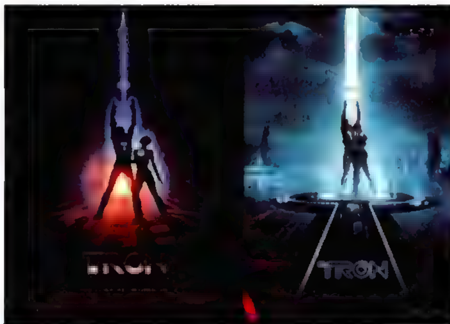
5. JUMANJI: WELCOME TO THE JUNGLE (2017)

Moeilijk te geloven dat de opvolger van de film uit 1995 (met Robin Williams) nog best leuk is ook! Want het concept, waarin het bordspel dat tot leven komt uit het origineel vervangen wordt door een videogame en Robin Williams door Dwayne Johnson en Jack Black, leek op papier echt het kutste idee ooit. Maar uiteindelijk is de film op redelijk geslaagde wijze gemoderniseerd, wat twee uur aan lol en 'jippies!' tot gevolg heeft.



4. TRON (1982/2010)

Of je nou het origineel uit 1982 neemt of het vervolg uit 2010, deze films over Jeff Bridges die zichzelf digitaliseert en letterlijk in een computer verplaatst, waarin ze aan allerlei computerspelachtige activiteiten deelnemen, zitten vol stijl en plezier. Die van 2010 heeft een fantastische soundtrack, die van 1982 was destijds baanbrekend qua visual effects en is nu een bijzondere tijdcapsule.



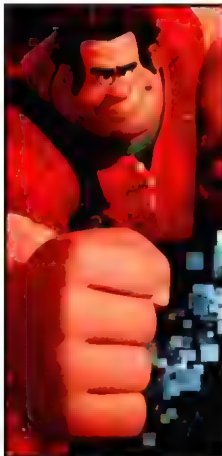
3. READY PLAYER ONE

Spielberg doet weer een scifi-film, wat altijd goed nieuws is, maar deze keer eentje gebaseerd op een bijzonder boek waarin gigantisch veel popcultuur samenkomt in één groot *geek fest*.
Ready Player One kent niet alleen gastoptredens van personages als Lara Croft en de friggin' Battletoads, maar de hele film concentreert zich ook nog rondom een (niet bestaande) game. Het is dus meer een óde aan videogames dan dat het probeert mee te liften op de populariteit van onze hobby.



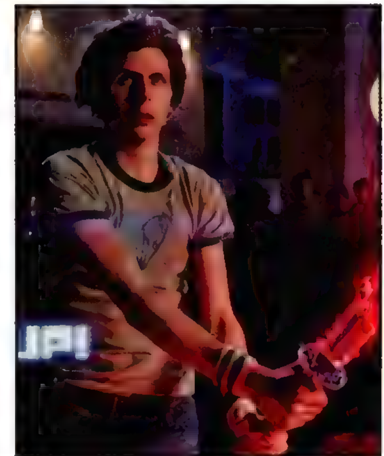
2. WRECK-IT RALPH

De hoofdrolspeler van deze animatiefilm is het personage waar een gelijknamige arcadegame omheen is gebouwd, en hoewel deze kast ook écht is gemaakt (ik heb erop gespeeld in Disney World en het is best een leuk spelletje!), is de franchise speciaal voor deze film verzonnen. Ralph maakt in zijn film allemaal avonturen mee in verschillende game-werelden, waar hij prachtige personages ontmoet en een heerlijke rit vol met humor en emotie meemaakt – precies wat je van een goede Disney-film verwacht. Gelukkig komt er dit jaar een deel 2!



1. SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD (2010)

Een van mijn favoriete films aller tijden is niet alleen een ontzettend lieve, romantische en spectaculaire comedy met een fenomenale cast (Michael Cera, Mary Elizabeth Winstead, Aubrey Plaza, Ellen Wong, Chris Evans, Brie Larson, Anna Kendrick, stop me want ik kan nog wel effe doorgaan [STOP! - Ed]), maar ook een popcultuurreferentiefeest van herkenning en nostalgie. Het kent tientallen geluidjes en special effects die rechtstreeks uit Nintendo games komen, bijna elke scène kent wel een obscure beeldgrap die verwijst naar (retro) gaming en de muziek is doorweekt van de 8 bit-invloeden. Van Xenogears tot en met Dragonball Z, Final Fantasy en SoulCalibur; Scott Pilgrim vs The World is één grote liefdesbetuiging aan videogames, net zoals de comics waarop het gebaseerd is. ZOVEEL LIEFDE. ✖



FLORIANS HARDWAREHOEK



In de Hardware hoek van deze maand gaat Florian keihard met de Intel Optane 800P-ssd en weet hij exact waar het geluid vandaan komt met de 3D-audioheadset van Acer.

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL

ACER

PREDATOR GALEA 500

AUDIOHEADSETS ZIJN NOG STEEDS BIG BUSINESS IN DE GAME-INDUSTRIE, EN GELUKKIG ZIE EN HOOR JE DAT ER ELK JAAR WEER FLINKE VOORUITGANG WORDT GEBOEKT OP HET GEBIED VAN GELUIDSKWALITEIT EN FEATURES ... MITS JE BEREID BENT JE PORTEMONNEE (LEEG) TE TREKKEN.

Zo heeft Acer nu deze high-end Galea 500-headset, uitgerust met 7.1 virtual surround en een hele vette extra voor virtual reality: 3D-audio!
Deze headset detecteert namelijk wanneer je je hoofd heen en weer beweegt of zelfs kantelt. Dat betekent dat de audio daar in VR op kan worden aangepast voor een nog veel betere immersie. Dat lijkt een simpele gimmick, maar het voegt werkelijk een hoop toe. Het is in VR namelijk nog veel belangrijker om exact te horen waar een geluid vandaan komt, en daar speelt deze Galea 500 dus fantastisch op in.

Lekker vol

Ook buiten VR klinkt de Galea 500 meer dan prima. Er zijn diverse presets voor 3D-audio in games, maar ook voor muziek, sport en films. Met een simpele druk op de knop switch je tussen de presets, zodat je altijd het beste geluid binnen handbereik hebt – ongeacht de bron. Het geluid klinkt in games met 3D-audio lekker vol en bombastisch, maar schroeft de 'oomph' bijvoorbeeld mooi terug in de muzieksetting en haalt de stemmen juist wat naar voren in de filmsetting. Wat dat betreft is er echt niets te klagen.

Elastieken band

Acer heeft in het geval van deze headset voor een soort 'one size fits all'-design gekozen. Je kunt de buitenste aluminium band dus niet aanpassen aan je hoofd. In plaats daarvan veert er een elastieken band automatisch mee, maar die zit naar mijn smaak te los. Hierdoor is de headset weliswaar heerlijk comfortabel, ook door de grote over-ear cups, maar neigt-ie af regelmatig te zakken. Achter je computerscherm is dat niet zo'n probleem, maar in VR – waar deze headset juist de shit is – werkt dit systeem niet goed genoeg.
Daarnaast is het jammer dat de headset alleen via usb te gebruiken is. Zeker voor deze prijs had ik op iets meer aansluitingen gehoopt, en eigenlijk zelfs draadloos en bluetooth features.
De Galea 500 is zeker een vette headset, maar behoorlijk prijzig, beperkt in aansluitingen en zal niet bij iedereen even goed op het hoofd passen.



PRIJS: $ 300

INTEL

OPTANE 800P

TOT EEN AANTAL JAAR GELEDEN WAS DE TRADITIONELE HARDDISK WAT BETREFT SNELHEID DE GROOTSTE BOTTLENECK IN PC'S, MAAR SINDS DE KOMST VAN SSD'S EN ZELFS M.2-OPSLAG LIGT DIE TIJD ACHTER ONS.

Het hoeft voorlopig eigenlijk niet sneller, maar Intel heeft daar kennelijk schijt aan en introduceert deze Optane 800P-serie.
Er valt zeker nog winstsnelheid te halen uit de M.2-slots, en dat bewijst Intel met de nieuwste generatie Optane-ssd, die geen gebruikmaken van flashgeheugen, maar van zogenaamde 3D XPoint-memory. Het is een nogal technisch verhaal hoe dat werkt, maar kort gezegd veegt de 800P z'n reet af met normale ssd's.
Een normale ssd zit zo rond de 500 MB/s als het gaat om lees- en schrijfsnelheid, maar de 800P zit op 640 MB/s schrijven en een whopping 1450 MB/s leessnelheid! Dat is insane snel, maar daar betaal je voorlopig dan ook wel de hoofdprijs voor.
Er zijn nu een 58 GB- en een 118 GB-versie beschikbaar. 58 GB is sowieso al te weinig voor Windows en wat software, maar daar betaal je dus al 129 euro voor. De 118 GB-variant kost 199 euro, wat ook nogal prijzig is. Voorlopig zou ik je aanraden voor een normale ssd te gaan, maar stiekem is de 800P toch wel erg vet in je high-end-pc. Gewoon, omdat het kan.

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND



PRIJS 58 GB: € 129
PRIJS 118 GB: € 199



REVIEW

BRAVO TEAM



Op de E3 van vorig jaar kreeg ik *behind closed doors* ineens de PlayStation VR-headset op m'n knar en een VR gun in m'n handen omdat ik een andere journalist in co-op moest helpen in Bravo Team ...

Dat was een vermakelijke ervaring, maar nu ik de game thuis uitgebreid heb gespeeld, ben ik een stuk minder enthousiast.
De game is namelijk precies een halfuurtje leuk, daarna ben je het zat. Bravo Team is een cover-based shooter, die ook in co-op gespeeld kan worden, en zich het best laat omschrijven als een simpele Time Crisis-kloon in VR. Daar is op zich niets mis mee, maar het werkt technisch allemaal niet zoals het hoort en het is bovenal totaal niet boeiend.

Flinterdun

Bravo Team is een echte dertien in een dozijn shooter, en doet qua gameplay helemaal niets nieuws of interessants. De omgevingen zijn daarnaast super generiek en er zit gewoon geen excitement in de game. Tot slot is het flinterdunne verhaal puur en alleen gemaakt om te skippen. Geen enkel moment heb ik me een stoere Bravo Team-soldaat gevoeld, maar eerder een lichamelijk gehandicapte met een klappertjespistool.
Het is raar dat dezelfde studio als Until Dawn en de VR-game Until Dawn: Rush of Blood nu zo'n suffe game aflevert. Met de Until Dawn-games heb ik me immers goed vermaakt en Rush of Blood zet ik nog steeds weleens aan; maar Bravo Team verdwijnt in m'n kast, onder een dikke laag stof. Bah!

SCORE:

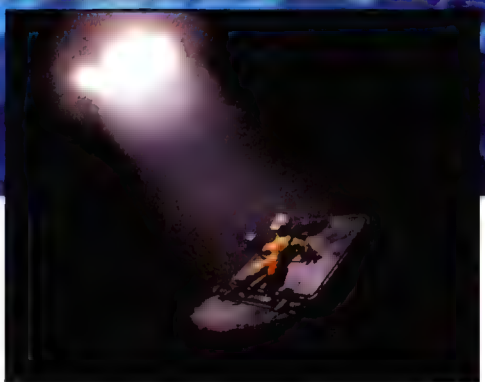


KOTSGEHALTE:



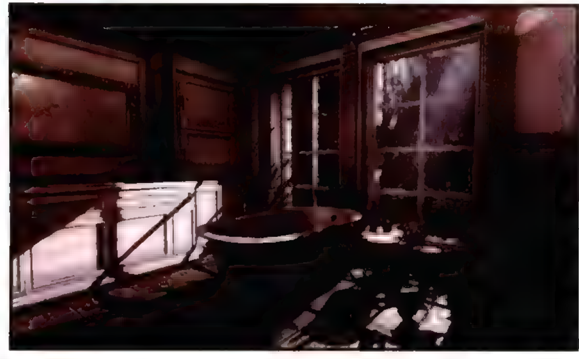
REVIEW

RISE OF INSANITY



Het is je misschien bekend dat ik geen fan ben van horrorgames, maar in combinatie met VR kan ik er toch niet altijd van afblijven.

Horror en VR lijken voor elkaar gemaakt, aangezien de impact in VR veel heftiger is voor je zintuigen. Het gevolg is dan ook dat je op sommige momenten nog harder om je moeder gilt dan Tjeerd. Nou ja, bijna dan. Rise of Insanity is een VR-horrorgame die je misschien beter een soort interactieve film kunt noemen. De game is namelijk volledig scripted en hoewel je wel degelijk het een en ander kunt onderzoeken, heb je heel weinig vrijheid om je omgevingen te ontdekken. Dat is best jammer, maar aan de andere kant 'weet de game' dus altijd waar je bent en ik kan je vertellen dat dit voor verrot enge situaties zorgt. Er zitten meer dan genoeg *jump scares* in de game, maar het is vooral het angstaanjagende sfeertje dat je bij je strot grijpt. Er wordt bijvoorbeeld heel goed gespeeld met geluid, zoals regen die tegen de ramen klettert en de wind die af en toe bijna een zingende sound veroorzaakt. Het is twee uur lang puur kippenvel.



Familiedrama

De game speelt zich grotendeels af in een groot oud huis en het verhaal begint vrij standaard. Je speelt met Stephen Dowell, een psycholoog die op zoek is naar aanwijzingen over een familiedrama dat zich ooit in dat huis heeft afgespeeld. Dat is ook het enige dat ik er over kwijt wil, want het verloopt allemaal totaal niet zoals je verwacht. Het is jammer dat de game zo scripted is, je behoorlijk misselijk kan worden van de besturing en dat de ervaring met een uurtje of twee vrij kort is, maar verder kan ik Rise of Insanity aan iedere horror-fan met een Oculus Rift of HTC Vive aanraden. Ik zou het zowel knap als zorgwekkend vinden als je deze game kunt uitspelen zonder af en toe te moeten stoppen om op adem te komen. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:



SEKTEGEKKIES VERVELEN NIET

FAR CRY 5

XBOX ONE | PC | PS4 | REVIEW

REVIEWS









Bij een vijfde deel in een gamereeks begint de klad er vaak wel in te komen, dus waren Martin en Tjeerd op hun hoede toen Far Cry 5 op de redactie arriveerde. Toch hoorden we bijzonder weinig geklaag uit het testhok, en dat is meestal een goed teken – als ze niet in slaap zijn gevallen, tenminste ...



HET VERHAAL

Het magnifiek mooie en realistische Hope County is opgedeeld in drie gebieden, iets dat in Ghost Recon: Wildlands ook het geval was. Die game had echter zó veel verschillende territoria dat het verhaal er juist door verzoop en je na een tijdje geen idee meer had waar het eigenlijk over ging. Far Cry 5 heeft drie eindbazen die hun regio allemaal op hun eigen manier runnen en terroriseren. Je wordt zo keer op keer geconfronteerd met de ellende die ze veroorzaken en (soms letterlijk) het verhaal in gesleurd. Het zijn dan ook zúlke memorabele slechteriken die je maar blíjven opzoeken en lastigvallen, dat je ze – als je eenmaal oog in oog met ze staat – met bijzonder groot genoegen van kant maakt.

GUNS FOR HIRE

Gedurende je avonturen in Hope County kun je tijdens bepaalde missies 'guns for hire' oftewel computergestuurde partners vrijspelen. Die zullen je vervolgens helpen om Hope County te verlossen van de sekte die hier de boel terroriseert. Je kunt daarna zelf bepalen wie er aan je zijde vecht, of dat nou de trouwe viervoeter Boomer is, een helikopterpilote of een chick met een pijl-en-boog; je kunt je eigen team samenstellen. In het begin is dat nog één hulpje, maar als je punten spaart, kun je al snel meerdere teamgenoten met je mee laten vechten. Het is best handig hoor, zo'n maatje, maar als je voor de stealth-tactiek kiest, heb je er niet zoveel aan. Sowieso zul je zelf nog altijd verreweg het meeste werk moeten opknappen.

CO-OP

Lekker nieuws: je kunt Far Cry 5 helemaal in co-op spelen! Hoewel dat uiteraard in erg veel opzichten fantastisch is, kleeft er ook een nadeel aan. Want als je te gast bent in de game van je vriend, is de progressie alleen maar voor de host. En dat geeft lang niet zo veel voldoening als wanneer je zelf ook wordt beloond voor je harde werken. Want eerlijk is eerlijk: als je samen, rug tegen rug, een heel kamp met sektegekkies aan stront hebt geschoten, wil je daar natuurlijk ook allebei voor worden beloond. Maar goed, heb je je daar eenmaal overheen gezet, dan kun je je prima vermaken in co-op, want met je vrienden op stap is toch een heel stuk leuker dan met computergestuurde partners.

ARCADE

Far Cry Arcade is een level editor waarin je (bijna) alles kunt maken wat je maar wil. Het hangt er natuurlijk wel van af hoe creatief je bent, want het bouwen zelf is net zo makkelijk als poepen zonder de rand van de pot te raken. Dus heb je zin in een heel vette co-op-sluipmissie zonder wapens? Nou, dan maak je die toch? Het vette aan Arcade is dat je daar ook perkpunten kunt verzamelen, en dat er waarschijnlijk allerlei toffe dingen zullen worden gemaakt door de community, die jij vervolgens ook kunt spelen. Er zit verder geen reguliere multiplayermodus in Far Cry 5, dus als je Team Deathmatch wil spelen, kun je alleen maar hopen dat er wat toffe maps worden gemaakt. Of je gaat zelf aan de slag natuurlijk! »

MISSIES

Zoals bekend, moet je in Far Cry 5 zorgen dat de bevolking van Hope County wordt bevrijd van een creepy sekte. En hoewel deze missies meer dan genoeg afwisseling bieden, is er ook zat te doen als je níét de hele tijd bezig wil zijn met dergelijke serieuze klussen. Mocht je dus zin hebben om op jacht te gaan naar de ballen van een stier of een maffe gast met een aluhoedje te helpen om een conspiracy theory te ontrafelen, het kan allemaal – en het is vaak nog verdomd leuk ook! Dat is natuurlijk niet het enige, want verspreid over Hope County zijn er geheime schuilplaatsen waarin je ladingen met geld en perk-punten kunt verzamelen. Het leuke van deze zogenaamde 'stashes' is dat je om bij die schat te komen een omgevingspuzzel moet oplossen. Heel erg tof gedaan.

JAGEN EN VISSEN

Je hoeft niet per se te jagen of te vissen om bijvoorbeeld aan voedsel te komen, maar het is wel een onwijs relaxed onderdeel van Far Cry 5. Je kunt door de hele county kaarten opduikelen met locaties waar je de beste plekken kunt vinden om te vissen of te jagen. Het gaat ook nog eens dieper dan je zou denken, want uiteraard kun je bepaalde dieren en vissen lokken met aas, maar het is – zeker in het geval van vissen – ook een kwestie van skills. De geschoten dieren en gevangen vissen kun je vervolgens voor crispy dollars verkopen en daar kun je weer wapens, kleding, munitie en andere poespas mee aanschaffen. En wees nou eerlijk: het is toch gewoon een kick om een kanjer van een snoek te vangen?!

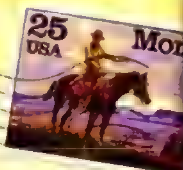


Beste Tjeerd,

Mijn laatste kaartje is alweer van een tijdje geleden, maar ik zit hier aan de rand van een meertje met min hengeltje uitgegooid en ik dacht: kom, ik stuur Tjeerd weer eens effe een kaartje! We zitten nu enkele weken in Hope County. Trouwens erg tof dat je me eergisteren kwam helpen om dat sektetuig rond Hope County Jail weg te knallen, maar ik moet het toch nog even met je hebben over Far Cry 5.

Ik moet zeggen dat ik het de eerste paar uur nog best vervelend vond dat je eigenlijk je kont niet kunt keren of dat er weer een sektegekkie naast je komt rijden op zijn quad of in een truck, en dan meteen op je begint te knallen. Verderop in de game komen er zelfs vliegtuigen achter je aan, waardoor het soms zelfs lastig is om missies te halen.

Trouwens, over die missies gesproken: ben je net lekker bezig met een side quest, om bijvoorbeeld de ballen van een wilde stier af te snijden, word je plotseling een story-missie ingetrokken! Dat maakte het begin van de game best verwarrend. Maar het gekke is ... na een paar uur in Far Cry 5 begon ik dat juist weer vet te vinden! Daardoor kreeg ik juist het gevoel geïsoleerd te zijn in de prachtige open wereld van Far Cry 5, een wereld



waarin je altijd op je hoede moet zijn. Nu ben ik veel creatiever in het vinden van mijn weg, of pak ik juist de Widowmaker (je weet wel, die grote paarse truck met vlammen aan de zijkant) om dwars door wegblokkades heen te rammen.

Ja, ik geniet eigenlijk met volle teugen van Far Cry 5. Ik ben fan van die charismatische sekteleiders, de wacky zijmissies en de impact van de wapens.

Maar ik merk vooral dat ik een liefhebber ben van deze game omdat ik – als ik effe ergens anders uithang dan in Hope County – niet kan wachten tot ik weer terug ben in deze meest realistische setting in een Far Cry-game tot nu toe.

Ho, ik heb beet!

Groetjes,
Martin

Hé Martin!

Wat een fijne verrassing, zo'n kaartje! Ik ben blij dat je het zo naar je zin hebt in Hope County; ik vind het zelf ook prachtig hier. Er is zo ontzettend veel te doen! Ik weet trouwens niet of je het al had gezien, maar dat gigantische standbeeld van Joseph Seed op die berg, dat ken je hè? Ja? Nou, moet je nú eens kijken! Haha, hij is WEG! Zo'n bazooka is mooi spul, Martin. Echt zo'n geweldig moment was dat ...

Ik had een helikopter gejat, en ik vlieg naar dat beeld, spring uit de helikopter en knal dat hele beeld naar de tering! Al die cultisten bóós! Heerlijk! Daarna ben ik dus naar boven geklommen en met m'n wingsuit naar beneden gejakkerd, echt aan te raden ook. Maar ik was nog niet geland of ik stond oog in oog met een kudde bizons. Ha, ik rennen joh!

Dat vind ik zo vet aan Far Cry 5: er gebeurt zo ontzettend veel! En ik kan me inderdaad wel voorstellen dat het soms wat overweldigend is, maar ik heb daar eigenlijk weinig last van gehad.

Waar ik wel last van had, is die supernatuurlijke oren van die Peggies ... Ik hou van sluipen, dat weet je, dus heb ik ervoor gezorgd dat er op elk geweer een joekel



van een demper zit, maar het lijkt wel alsof het ze niet deert, joh. Ze horen al mijn gedempte schoten! Nee, dat vind ik wel een domper, dat stealth niet zo lekker uitpakt in Far Cry 5. En dan dit: er lijkt soms weinig nagedacht over het design van bepaalde missies, waardoor er wel heel weinig cover is en juist een overdaad aan vijanden, zodat ik in sommige plekken naar exploits moest zoeken om erdoorheen te komen. Maar begrijp me niet verkeerd hoor, Martin: we zijn hier al een paar weken, maar ik ben voorlopig nog niet weg. Ik ben ook een liefhebber!

Groetjes,
Tjeerd

PS. Binnenkort een viswedstrijdje doen? Wedden dat ik de langste heb ...?



SCORE 85

Far Cry 5 zit boordevol toffe content en zet een prachtige omgeving neer, doordrenkt met een fijn sfeertje. De game kent wel ietwat frustrerende momenten en de stealth-modus komt niet lekker uit de verf, maar het verhaal heeft memorabele baddies en is goed opgebouwd en uitgevoerd.

TJEERD EN MARTIN



Met de campagne ben je zo'n 30 uur bezig, daarna kun je blijven vissen, jagen en doorgamen in Far Cry Arcade.

30+ UREN



BASICS

OPEN-WERELD-SHOOTER
UBISOFT MONTREAL
1-16 SPELERS
OUT NOW

AL TIEN JAAR DE HARDSTE

BURNOUT PARADISE REMASTERED



GOLD AWARD

In Paradise City is het gras groen, zijn de meisjes prachtig en de crashes fucking hard. Wouter keert met veel plezier terug naar die stad in Burnout Paradise Remastered; daar was eigenlijk niet eens een poetsbeurt voor nodig ...



River City is een klein plaatsje aan een mooie rivier. Ideaal voor mensen die overspannen zijn geraakt. Het wordt dan ook wel aangeprezen als een burn-outparadijs.

In Burnout Paradise Remastered scheur je rond in Paradise City, een fictieve stad die speciaal in het leven geroepen is voor snelheidsmaniakken. Voor raceduivels. Voor crash-gekkies. En er zit ook nog een kek stunteilandje aan de oostkust vastgeplakt genaamd Big Surf Island, een deel dat ooit als DLC werd aangeboden en nu standaard in het Burnout Paradise Remastered-pakket zit, samen met nog een aantal extra auto's die oorspronkelijk geen onderdeel waren van de basisgame.

Paradise City is daarmee een uiterst plezierige speeltuin die niet alleen speciaal (en perfect) ontworpen is voor hardcore free roaming-plezier (gewoon een beetje rondscheuren en billboards en hekjes kapot rijden, nieuwe auto's van de weg rijden om ze te unlocken en superjumps maken), maar ook om de vijf verschillende soorten events te huisvesten: Road Rage, Race, Stunt Run, Marked Man en Burning Run.

> **"... dan maak je een sensatie mee die onvergelijkbaar is met welke (race) game dan ook."**

Deze zijn allemaal op hun eigen manier knetterleuk en uniek aan Burnout Paradise, waarbij zelfs de gewone races afwijken, aangezien je zelf je route naar het einde van het parcours moet bepalen terwijl je verwoed pogingen doet je tegenstanders van je af te beuken. Aan het begin is dat vrij easy, maar zodra je je A-licentie hebt ... nou, daarvoor moet nog een woord verzonnen worden dat de overtreffende trap is van 'hectisch'. Chaoctisch, ofzo ...

Take me down

Burnout Paradise Remastered is wederom een GE-NOT. Er is verder weinig veranderd aan de oorspronkelijke game van Criterion uit 2008, behalve dan dat de details van de textures fors omhoog zijn gegooid, de schaduwen zijn verbeterd en de reflecties nu in hogere resolutie zijn. O ja, en hij loopt op een solide 60 frames per seconde, maar dat deed de PS3-versie vroegah ook al.

Het vetst van Burnout Paradise Remastered is wel het feit dat de game op een PS4 Pro of Xbox One X in 4K'tjes kan, en dan moet je wel héél goed kijken wil je opmerken dat dit eigenlijk een tien jaar oude titel is. Er was dus alleen een grafische update nodig om Burnout Paradise naar 2018 te trekken, aangezien de rest zo solide en ultiem vermakelijk is dat de game nog steeds relevant is.

Take me home

De grote ster van Burnout Paradise Remastered is – net als tien jaar geleden – de intense snelheid waarmee de fantasieauto's door Paradise City scheuren. Want als je de stad eenmaal een beetje uit je hoofd kent, je hebt een bliksemsnelle wagen gescoord, de fijne soundtrack blaast lekker, je rijgt de ene na de andere burnout aan elkaar en je zit heerlijk 'in the zone', dan maak je een sensatie mee die onvergelijkbaar is met welke (race) game dan ook. De volmaakte flow van deze game, de felheid in kleur en geluid, het enthousiaste schreeuwerige sfeertje, een gekte die alleen kort onderbroken wordt als je auto in slo-mo als een colablikje wordt platgedrukt wanneer je onvermijdelijk een keertje crasht – dat is iets wat je nu (nóg een keer) kan meemaken, maar dan met nieuw likkie lak erop. Wat een GE-NOT!

TOPPER

Burnout Paradise staat fier op nummer 1 van onze Top 50 Beste Racegames en op nummertje 60 van onze Top 100 beste games aller tijden. Check onze lijst en beslis mee over welke games nog ontbreken! PU.nl/Top100Games

REVIEW | PS4 | PC | XBOX ONE



Het was echt een vreselijk ongeluk. Hij was met z'n auto in een crèche beland.

SCORE 90

Als heruitgave is Burnout Paradise Remastered niet heel bijzonder, want het behelst niet meer dan een prima update van de graphics, samen met wat DLC. Maar het blijft zo'n enorme classic, zo spectaculair, uitbundig en met een onvergelijkbaar gevoel van snelheid, dat dit nog steeds een must-have is.

WOUTER



Om je Elite License te halen, is een bovenmenselijk reactievermogen vereist - of gewoon aardig wat geduld.

30 UREN



BASICS

RACEGAME
ELECTRONIC ARTS / CRITERION
1 SPELER
OUT NOW

KAZIGE CLICHÉS IN KARIGE CO-OP-GAME

A WAY OUT

'Kan best goed worden, zolang het maar een beetje oké geschreven is', hoort Wouter zichzelf na de aankondiging van A Way Out nog zeggen. Misschien had hij zich beter nog even stil kunnen houden ...



Heb jij weleens aan een gesprek deelgenomen waar je liever niet in betrokken werd? Over hypotheken met een stel dertigers bijvoorbeeld? Of in een vertraagde trein, dat iemand ongevraagd een kneiterboeiende anekdote begon op te hangen over 'die ene keer toen er ook vertraging was'? Drop anders een keer tijdens een barbecue het magische woord 'bitcoin', dan zul je snel genoeg op zoek gaan naar 'A Way Out' uit deze conversatie. Ik heb het vooral met voetbal, hoewel ik inmiddels lomp en oud genoeg ben om gewoon 'ik fucking haat voetbal' te roepen waardoor het gesprek onmiddellijk en op bijzonder ongemakkelijke wijze kapotgaat. Of ik loop gewoon weg. Maar dat kan dus niet in A Way Out, een game waarin ik zó veel gesprekken heb meegemaakt waar ik helemaal geen deel van uit wilde maken dat het soms aanvoelde als een PVV-debat.

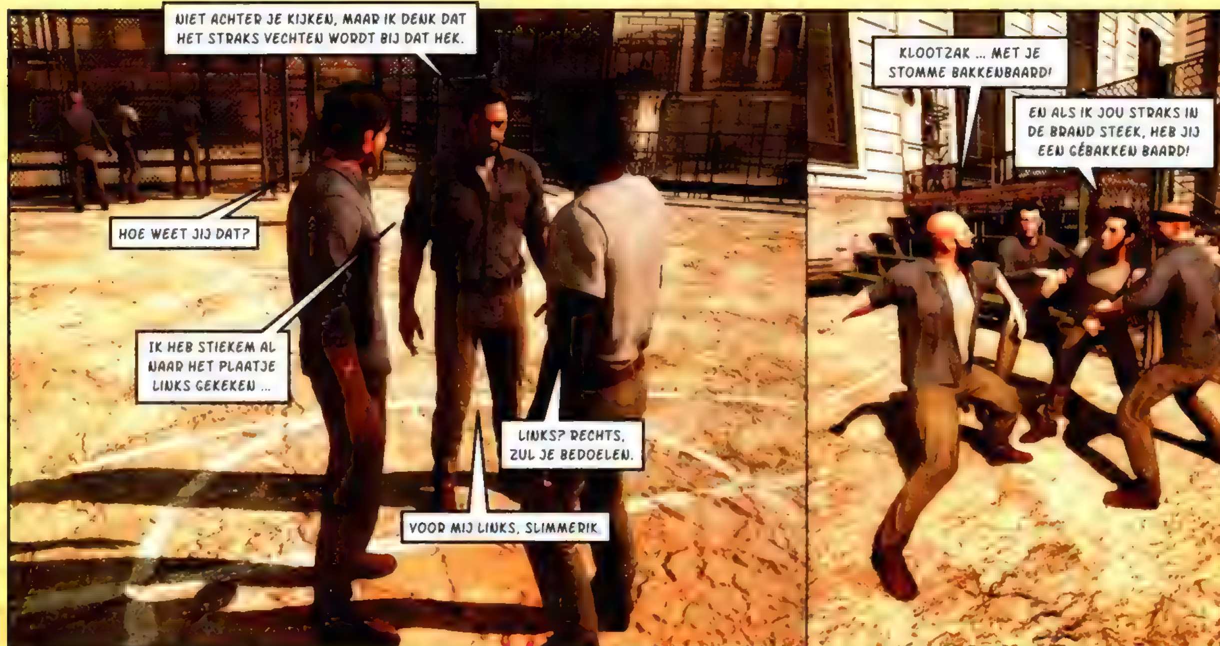
Gaapsprekken

'Zo, mooie motor heb je daar.' 'Hé, wil je niet met een andere vrouw flirten, gast die ik nog nooit eerder heb gezien!' 'Misschien moet je een brief schrijven naar je vrouw ...' Dit zijn maar een paar van de (vrij vertaalde) gesprekspareltjes die langskomen in A Way Out. Het lijkt soms alsof de schrijver van deze game, Josef Fares, je tussen de gameplay door kapot wil vervelen met koetjes en kalfjes, terwijl hij de spelers in de 'spannende' momenten murw wil meppen met clichés. Toegegeven, ik hecht best veel waarde aan originaliteit, en dan met name in dialogen, waarbij ik heftig allergisch ben voor clichés (fysieke reacties in m'n maagstreek), dus ik ben streng op dat gebied. Maar knappe jongen die door de tergend beroerd geschreven teksten van A Way Out weet heen te prikken! Niet geheel verrassend krijgen in de aftiteling maar twee mensen credit voor het schrijfwerk; Josef Fares dus (dezelfde man die ook de game director is en dus volledige creatieve vrijheid over deze titel had) en nog iemand die als 'story consultant' wordt aangeduid. Die laatste is dus niet eens een schrijver, maar heeft waarschijnlijk wat tips gegeven over, weet ik veel, hoe het er aan toe gaat in een gevangenis. Dat betekent dat Fares zich een enorme taak op de hals heeft gehaald, want in je uppie een game schrijven plus volledig overzien is nogal een epische hoeveelheid werk dat je op je neemt! Begrijpelijk dan ook dat sommige conversaties overkomen als iets wat in klad is geschreven en erom schreeuwen om nog een keer of twee, drie te worden herschreven.

> **"Het lijkt soms alsof de schrijver je tussendoor kapot wil vervelen met koetjes en kalfjes."**

CHECK DE HELE GAME!

Collega Lucas van Gamer.nl en ik hebben de game op de redactie uitgespeeld, waarbij we onszelf van begin tot eind hebben opgenomen. Ben je dus niet van plan deze game te spelen, check dan deze link: PU.nl/AWayOuthelemaal



Mengelmoes

Maar hoewel A Way Out voor een groot deel afhankelijk is van het schrijfwerk (het is een nogal plotgedreven game), is de gameplay natuurlijk ook niet verwaarloosbaar. Dat deel is gelukkig een stuk beter, bij

vlagen zelfs inventief en verrassend goed!

A Way Out móét je sowieso co-op spelen, dan wel splitscreen, dan wel online, maar in je eentje met zowel Vincent als Leo aan de slag, dat kan je alleen als je genoeg geduld en skills hebt om met twee controllers tegelijk te gamen. Ik zou het niemand aanraden.

Hoe dan ook; beide spelers kiezen een van de personages en moeten samen proberen uit de gevangenis te ontsnappen, waarbij de game met allerlei soorten gameplay, eh ... rommelt. Er zit een minuscuul stukje side-scrolling beat-'em-up in, tegen het einde is het een third-person shooter, er komen wat puzzels langs en sommige delen doen denken aan Uncharted-achtig geavontuur: klimmen, klauteren, sneaken, op motoren voor jeeps vluchten – dat werk.

Al deze verschillende soorten gameplay zijn matig tot oké uitgewerkt, gehinderd door weinig overtuigende physics en minimale uitdaging, maar aan het begin zijn er wel wat slimme momentjes waarbij je écht moet samenwerken (terwijl Leo een gat in de muur schraapt, moet Vincent opletten dat er geen cipier aankomt en andersom), hoewel die redelijk zeldzaam zijn. Het overgrote deel van A Way Out ben je de omgeving aan het afspeuren naar interactiepunten, aangegeven door een handig rondje, waarna je de instructies op het scherm volgt die soms 'opgehaast' worden door een tijdslimiet. 'O ja, ik moet nu als een bezetene op X tappen om ervoor te zorgen dat ik geen kogel in m'n aars krijg en dit stuk overleef.' O wacht, nou moeten we samen timen dat we tegelijkertijd op X drukken, zodat we de deur open rammen.' Je kent het, je bent er geweest, je weet hoe het gaat.

Drone

De beste momenten in A Way Out beleef je als Leo en Vincent in dezelfde scène (soms onafhankelijk van elkaar, soms samen) aan het knokken/vluchten/racen zijn. Dan verandert de splitscreen in allerlei verschillende rechthoeken, wisselen ze van plek en komt er soms zelfs een derde perspectief bij, terwijl 'de camera' gekke buitelingen en vluchten maakt. Qua regie zijn dit echt bijzonder knappe sequenties, waarbij een achtervolging door een bouwterrein in iets best wel spectaculairs verandert. Af en toe neemt het nogal ongeloofwaardige vormen aan, worden de spelers op vrij onsubtiele wijze een bepaalde kant opgeduwd of wordt Leo/Vincent opeens naar de juiste plek geteleporteerd, maar toch zijn dat de momenten waar A Way Out meer mee had moeten shinen.

Nu, na zes uur spelen, herinner ik me echter vooral de clichématige oneliners, de voorspelbare plot, de soms pijnlijk monotone voice-acting en ja, die gesprekken die ik nog niet eens met een half oor zou willen opvangen in de trein, laat staan dat ik er actief deel van uit wil maken. Echt, bij de bushalte voor het Amstelveense verzorgingstehuis Vredeveld zijn de praatjes nog een stuk boeiender!



Speel nooit vier op een rij met iemand die ze niet allemaal op een rijtje heeft.

MINIGAMES: DE ECHTE STER VAN A WAY OUT

Het leukst in A Way Out zijn de volstrekt nutteloze minigames, zoals het bespelen van een banjo en een piano, honkballen, vier-op-een-rij en darten. Dat twee mannen die op de vlucht zijn na een ontsnapping uit de gevangenis helemaal chill spelletjes gaan zitten spelen, is natuurlijk volledig van de pot gerukt, maar het feit dat de game op deze manier een onderlinge concurrentiestrijd tussen de spelers aanmoedigt, heeft wel degelijk een functie ...


Zo staat ie elke dag, jaar in jaar uit. Ach, je moet wat overhebben voor een cool ruitjespatroon op je rug.



SCORE 60

Het was een mooi doel: een co-op-game maken die verbroedering/verzustering aanmoedigt door met originele gameplay samenwerken te verplichten. Maar uiteindelijk is de manier waarop A Way Out moet worden gespeeld zelden origineel en is het geschreven als een bijzonder matige actiefilm uit de 90's.

WOUTER



Dit is inclusief teruggaan naar een eerdere savegame om beide einden te kunnen meemaken. A Quick Way Out, mag je wel zeggen.

6 UREN



BASICS

CO-OP ACTION ADVENTURE
ELECTRONIC ARTS / HAZELIGHT STUDIOS
2 SPELERS
OUT NOW

DE DIEPGANG VAN EEN PIERENBADJE
SEA OF THIEVES



Sea of Thieves begint in de taverne. Graddus raadt iedereen aan om daar een flink glas grog te bestellen, want deze game nuchter spelen, is niet bepaald een pretje ...



Echt, ik gun het Microsoft. Hun achterstand op Nintendo en Sony wordt steeds groter, en met Halo, Forza en Gears of War hebben de Amerikanen me toch mooie dingen gebracht. Ook gun ik het Rare. De Britse gamemaker is de laatste jaren (of beter gezegd, decennia) niet bepaald in topvorm, maar games als GoldenEye 007 en Banjo-Kazooie staan voor eeuwig in mijn geheugen gegrift.
Helaas is Sea of Thieves niet het succes geworden waar ik, en velen met mij, op hoopte ...

Een sprookjesboek

Laat ik positief beginnen: de massive online sandbox-wereld ziet er geweldig uit. Van het water tot aan het wolkendek en van de *bounty beaches* tot aan je schip; alles oogt alsof je meespeelt in een sprookjesboek. Een sprookjesboek waarin je zélf de verhalen verzint.
Sea of Thieves heeft namelijk geen rode draad, behalve quests voor verschillende facties. Je hebt de Gold Hoarder, voor wie je op zoek gaat naar schatten, de Order of Souls, die je vraagt bepaalde skeletten uit te schakelen, en de Merchant Alliance, waarvoor je items van punt A naar B vervoert. Dit kan in je eentje, maar het leukst is om het met een crew van twee of vier spelers te doen. Waarbij we meteen tegen het eerste probleem van Sea of Thieves aanlopen: je afhankelijkheid van anderen. Rare vertrouwt er namelijk op dat iedereen de game speelt zoals ie bedoeld is.

Binnen de lijntjes

En sure, als alles goed gaat, is het genieten. De één bedient het roer, twee anderen helpen met navigeren en de vierde piraat zorgt voor een stukje muziek op de harmonica. Top! Maar er hoeft maar één rotte appel tussen te zitten, één schavuit die naar het onderdek loopt om een kruitvat op te blazen, en de hele reis is voorbij voordat hij goed en wel begonnen is. Jammer genoeg bestaat een flink percentage van de Sea of Thieves-community uit saboteurs.
Het ergst is dat ik het die raddraaiers eigenlijk niet eens kwalijk kan nemen. Als je Sea of Thieves netjes binnen de lijntjes speelt, kan de game namelijk behoorlijk saai zijn. Het is in feite één grote grind! De eerste keer dat je achter zo'n skelettenkapitein aangaat, is het nog supercool allemaal, de tweede keer ook, maar na vijf keer ken je het wel. En de tiende keer? Man, je moet wel straalbezopen zijn van de grog om er dan nog lol uit te halen. Schattenjagen en handelen is al niet veel interessanter; de ene keer moet je een witte kip vangen, de andere keer een bruine. Potato, potatoe.

KUNNEN UPDATES SEA OF THIEVES REDDEN?

Yep, Sea of Thieves is bij de launch véél te karig. Rare zal de game echter constant updaten zodat een en ander toch wat boeiender wordt/blijft. Een van de eerste nieuwe features is een geldstraf op doodgaan: je betaalt de kapitein van de Ferry of the Damned een kleine fooi om de wereld weer in te mogen. Daarnaast worden technische problemen als lag aangepakt en komen er in de toekomst zelfs nieuwe items en facties beschikbaar. Laten we hopen dat Rare een beetje haast maakt, voordat de Sea of Thieves-servers leger zijn dan de Stille Oceaan.



Je begrijpt dat je je jasje altijd uit moet doen in het Hans Kraayennest.

Copy-paste quests

Als die eindeloze copy-paste quests nou nog een doel hadden, een beloning, maar nee: je bent simpelweg XP aan het farmen om een level 50 Pirate Legend te worden. Met het goud kun je wel nieuwe kleding kopen en zo, maar da's puur

cosmetisch en voegt geen flikker toe aan de gameplay. Heb je dus geen posters van Kapitein Haak op je kamertje hangen en is digitaal piraatlarpen niet je levensdoel, dan slaat de verveling vroeg of laat genadeloos toe.

Sea of Thieves voelt gewoon niet aan als een volwaardige, 60 euro kostende Triple-A-game. Daarvoor biedt het te weinig content en gaat wat er wél inzit niet diep genoeg.

Tot overmaat van ramp is het spel technisch een zooitje. Bij al mijn sessies had ik gigantische last van lag en soms registreert het zaken als unlockte achievements of loot niet goed.


Je hoort weleens dat mensen dingen zien in wolkenpartijen. Dat is natuurlijk onzin ...

Teleurstelling

Klink ik overdreven negatief? Dan komt dat vooral door mijn teleurstelling. De wereld van Sea of Thieves is namelijk gewoon heel tof. Ik vertelde je net al hoe schitterend het eruitziet, en ook aan andere dingen merk je dat Rare er behoorlijk wat liefde in heeft gestoken. Neem de stormen die soms uit het niets ontstaan en je van de weerom stuit in totale chaos dompelen.

"De Britten vertrouwen te veel op de bereidheid van de community om er zelf wat van te maken."

Het kompas tolt rond en overal slaan bliksemschichten in terwijl de crew benedendeks wanhopig probeert om de schade aan de romp te repareren.

Of het schieten met de kanonnen: de kogels hebben een geweldig ballistisch traject, wat ervoor zorgt dat zeeslagen met vijandelijke schepen misschien wel het absolute hoogtepunt zijn. Helaas zijn er maximaal zes schepen en zestien spelers tegelijk op dezelfde server actief. Zoeken naar andere crews is dus als naar een naald in een hooiberg ... tenzij ze je gewoon liggen op te wachten bij de dichtstbijzijnde trade-post om je van je zuurverdiende loot te beroven, natuurlijk. Zucht.

Nadere inspectie

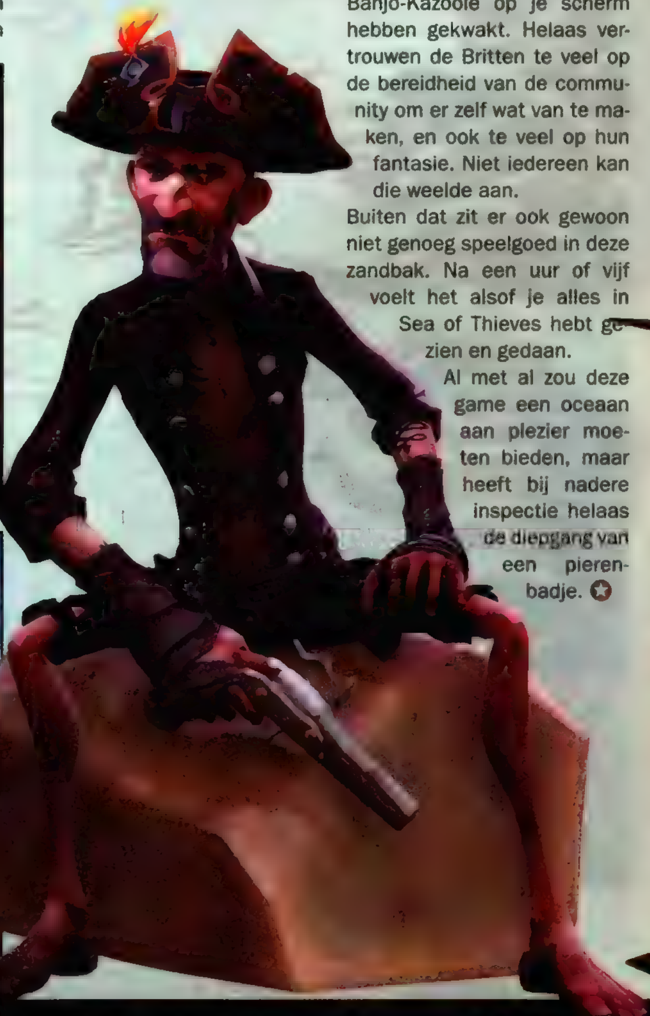
Met Sea of Thieves heeft Rare een schitterende wereld geschapen. Misschien wel de meest sfeervolle die ze sinds Banjo-Kazooie op je scherm hebben gekwakt. Helaas vertrouwen de Britten te veel op de bereidheid van de community om er zelf wat van te maken, en ook te veel op hun fantasie. Niet iedereen kan die weelde aan.

Buiten dat zit er ook gewoon niet genoeg speelgoed in deze zandbak. Na een uur of vijf voelt het alsof je alles in Sea of Thieves hebt gezien en gedaan.

Al met al zou deze game een oceaan aan plezier moeten bieden, maar heeft bij nadere inspectie helaas de diepgang van een pierenbadje.




Als je hout niet onderhoudt, dan houdt het niet ...



SCORE **64**

Ik wil zó graag van Sea of Thieves houden. Van de prachtige piratenwereld en de spannende zeeslagen die je van tijd tot tijd beleeft. Maar ik kan het niet. Daarvoor is de content vooralsnog veel te karig en het gevoel van progressie niet bevredigend genoeg.

GRADDUS



In potentie een eindeloze game, in de praktijk een grind die na een uur of vijf saai wordt.

5 UREN



BASICS

MULTIPLAYER ACTION-ADVENTURE
RARE / MICROSOFT STUDIOS
16 SPELERS
OUT NOW

CODE GEEL OP DE RODE PLANEET

SURVIVING MARS

REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

We sturen al talloze jaren satellieten en karretjes ons zonnestelsel in, en vooral Mars blijft tot de verbeelding spreken. Zouden wij mensen ons ooit kunnen vestigen op de rode planeet? Tjeerd komt erachter dat het inderdaad mogelijk is, al gaat dat bepaald niet vanzelf ...



Ook op Mars hebben mensen weinig interesse in elkaar. Iedereen zit toch een beetje in z'n eigen bubbel.

Als je een stad op aarde bouwt, weet je direct waar je aan moet beginnen: je bouwt wegen voor het verkeer en je zorgt dat je stad water, riolering en elektriciteit krijgt. Dat klinkt vanzelfsprekend, maar als je op Mars een kolonie wil bouwen waar het een beetje uit te houden is, zijn er heel andere dingen om rekening mee te houden.

weetje • weetje

Ontwikkelaar van Surviving Mars is het Bulgaarse Haemimont Games, dat we onder andere kennen van Tropico 3, 4 en 5.

City Builder

Surviving Mars is een Survival City Builder waarin je vooral moet zorgen dat er zo weinig mogelijk misgaat op de planeet. Je prioriteit is regelen dat alles in je stadje goed reilt en zeilt, want voordat je het doorhebt is de helft van je bevolking bevroren, gestikt of doorgedraaid, en dat is toch effe andere koek dan een parkeerprobleem in een stad op de aarde.

Surviving Mars daagt je constant uit om het maximale uit je kolonie te halen en te voorkomen dat je vanwege gebrek aan geld of materialen de boel moet evacueren.

Bouwen

Om te beginnen moet je regelen dat je robots en drones gebouwtjes gaan fabriceren, dus is het zaak eerst voldoende elektriciteit te genereren en materialen als beton en water te verzamelen. Als je dat proces goed onder controle hebt, wordt het tijd om een leefbare omgeving voor je kolonisten te organiseren. Die gasten kunnen immers niet ademen in de atmosfeer van Mars, dus maak je enorme leefbubbels waarin de Marsbewoners worden voorzien van zuurstof, water, onderdak, voedsel en natuurlijk werk, want er moet absoluut gewerkt worden!

Produceren

Hoewel je in het begin nog financieel wordt ondersteund door de organisatie of het land (op aarde) dat de missie leidt, is de koek op een gegeven moment op en zul je ervoor moeten zorgen dat je kolonie zichzelf kan bedruipen.

Een manier om dat te doen, is door zeldzame metalen naar de aarde te exporteren en daar geld voor te vangen, zodat je ter plekke weer allerlei





Dit is echt zo'n baan voor mensen die helemaal niets kunnen. Ze zeggen dan ook wel 'doe je best op school anders ga je naar de knoppen'.



weetje • weetje

Het lijkt misschien een ver-van-je-bed-show, zo'n kolonie op Mars, maar Elon Musk, eigenaar van Tesla en SpaceX, heeft er z'n missie van gemaakt om binnen tien jaar een kolonie op Mars te realiseren. Hij heeft de middelen, dus de kans is aanwezig dat het hem nog gaat lukken ook!



dingen kunt kopen die naar Mars worden gestuurd. Beter nog is om die zeldzame metalen te verwerken in spulletjes die je kolonie hard nodig heeft, zoals printplaatjes of machineonderdelen. Dat is makkelijker gezegd dan gedaan, want het is werkelijk een enorme uitdaging om de toenemende vraag fatsoenlijk bij te houden. Je bent op een gegeven moment vrijwel alléén maar bezig om nieuwe manieren te vinden om je productie nóg verder op te schroeven.

Vage shit

Daar komt bij dat de game soms te vaag blijft, waardoor je vaak geen idee hebt hoe je bepaalde problemen moet oplossen. Zo probeerde ik de productie van printplaatjes te verhogen door alleen specialisten in mijn fabriek te laten werken. Dat moest ik handmatig doen, maar een paar minuten nadat ik het eindelijk voor elkaar had, zorgde de AI er hoogstpersoonlijk voor dat al mijn specialisten weer ergens anders gingen werken, en kon ik weer opnieuw beginnen. Ook krijgen de studenten in je universiteit automatisch een bepaald specialisme toegewezen, tenzij je iets anders selecteert... maar tóen ik iets anders selecteerde, werkte dat niet en ik had geen idee wat ik verkeerd deed.

> **"Ik heb er alle vertrouwen in dat Surviving Mars de plooien snel weet glad te strijken."**

Paradox Interactive is de uitgever van Surviving Mars, en die kennen we vooral van de Sim City-killer Cities: Skylines, een game die in het begin ook last had van dit soort irritante vaagheden en bugs, maar kort na de launch wisten ze de game door updates enorm te verbeteren. Ik heb er dus alle vertrouwen in dat Surviving Mars de plooien snel weet glad te strijken, maar deze issues zorgen er wel voor dat de game voor nu een topcijfer misloopt.

MAAK KENNIS MET DE EERSTE MENSEN OP MARS!

Auguste Adrien | 43 jaar | Geoloog

Hallo, ik ben Auguste! Ik woon in een woonbubbel in het zuiden van onze kolonie. Zoals je kunt zien, hou ik wel van een stevige work-out. Gelukkig kan ik in mijn bubbel gebruikmaken van allerlei sportfaciliteiten. Ik heb geluk, want ik hoor dat het in andere bubbels niet altijd even comfortabel is, maar ik heb werk en een fijne woning. Ja, ik heb het erg naar m'n zin, al zou het helemaal super zijn als er een bar in m'n bubbel was, maar goed, wat zeik ik? Ik ben op Mars, man. Mars!



Luna Cosmos | 7 jaar

Hoi, ik ben Luna! Ik zit effe te chillen op een bankje in het park. Er is verder niet zoveel te doen in onze bubbel. Ik hoor van andere kinderen dat er bubbels zijn met een speeltuin, dat lijkt me echt cool! Soms vraag ik me af hoe het op de aarde zou zijn. Hebben de kinderen daar allemaal een speeltuin in hun bubbel? De juf op school zegt dat ze helemaal geen bubbels op aarde hebben, maar volgens mij is dat een grapje ...



Elvis Griffin | Net overleden

Als je dit leest, ben ik dood. Ja, ik was oud, maar ik had wel verwacht mijn laatste dagen iets gelukkiger te slijten. De afgelopen maanden waren namelijk een hel. Ik ben graag op mezelf, maar ik werd verplaatst naar een bubbel waar iedereen hutjemutje op elkaar woonde! Nee, het was niet leuk, er was zelfs geen druppel alcohol te vinden in deze bubbel, en ik hou wel van een drankje. Ach, misschien is het ook maar beter zo. Vaarwel, rode wereld.



SCORE 78

Zonde dat de game de speler soms zo laat zwemmen en wat onbalans kent in resourcemanagement, want voor de rest is Surviving Mars een fantastische game voor scifi- en city building-fans die een natte broek krijgen van macro- en micromanagement.

TJEERD



Je hoeft geen campagne uit te spelen, maar je krijgt steeds een ander scenario, mysterie en moeilijkheidsgraad voorgeschoteld.

LICHT JAREN



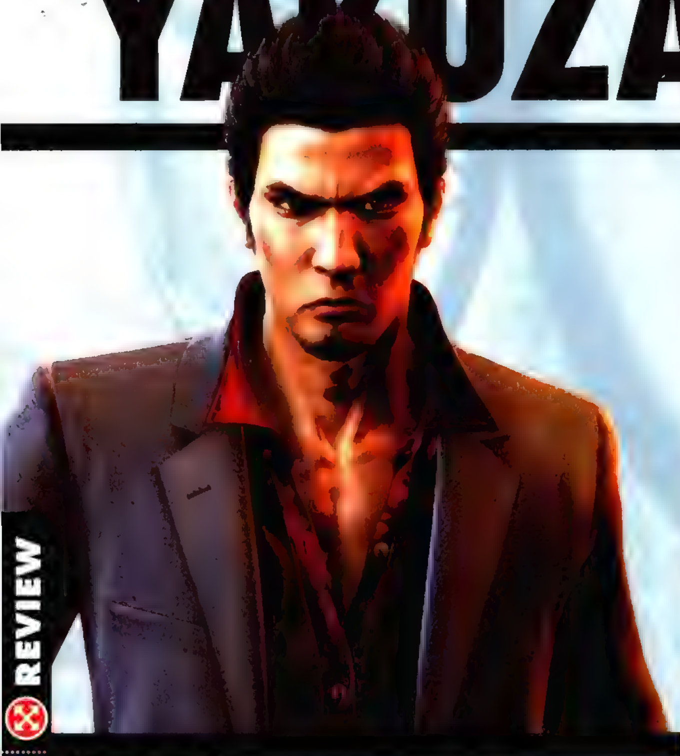
BASICS

SURVIVAL/CITY BUILDER
HAEMIMONT GAMES / PARADOX INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

THIS IS THE END ...

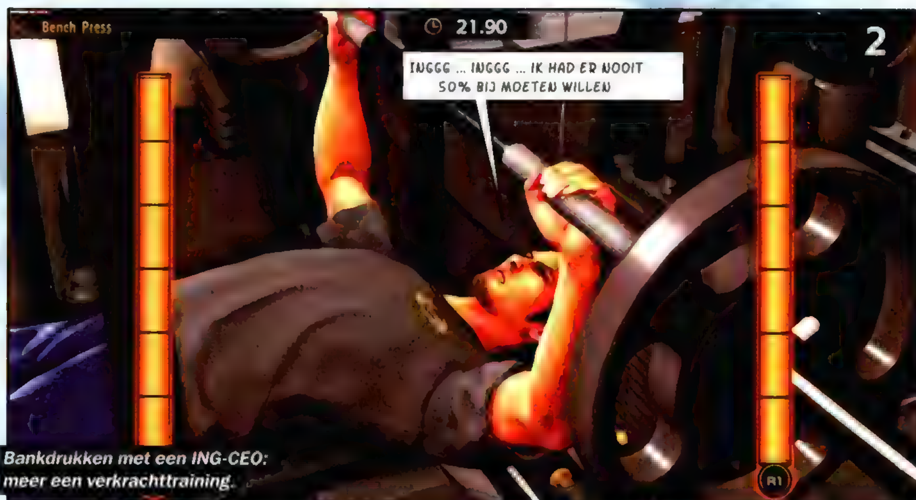
YAKUZA 6: THE SONG

Net alsof we een andere keuze hadden dan Yakuza 6 richting huize Zijlemans te sturen. De man dreigt al met harakiri als er iemand op de redactie maar durft te kijken naar 'zijn' recensie-exemplaartje.



REVIEW

PS4



Bankdrukken met een ING-CEO: meer een verkrachttraining.

Yakuza 4 had vier hoofdpersonages, Yakuza 5 had er vijf en Yakuza 0 telde er twee. Maar Yakuza 6: The Song of Life heeft er 'maar' één, de man die in elk deel de rode draad vooruit trapt: Kazuma Kiryu. De keuze om juist hem naar voren te schuiven is niet zo raar, want dit is het einde van zijn verhaal. Na zeven delen en twee consolespin-offs is het tijd voor het laatste avontuur met de stoerste man die de gamewereld ooit heeft gekend.

"Wat Yakuza goed doet, doet nog altijd niemand beter."

Same, but different

Ik schrijf al jaren over Yakuza-games en er zijn weinig series die me dierbaarder zijn dan deze. Maar het verhaal dat ik vertel, is elke keer hetzelfde. Ik vertel over de meesterlijk geschreven dialogen en plotlijnen die hun gelijke niet kennen in gaming. Over hoeveel te weinig mensen deze briljante serie een kans geven. Ik orakel wat over hoe snoeihard het heerlijke vechtsysteem aanvoelt, over talloze gestoorde sidequests die haaks op het bloedserieuze hoofdverhaal staan, en natuurlijk mag ik niet vergeten te vertellen dat de spelwereld zo ongelooflijk gedetailleerd het straatleven van Japan weergeeft, dat ik m'n jaarsalaris beschikbaar stel voor degene die me een game laat zien die dit overtreft.

Mijn verhaal is deze keer niet anders. Ik kan mijn recensies van welke andere Yakuza-game dan ook pakken en ik hoef slechts de variabelen aan te passen. Zowel gevechten als het binnengaan van gebouwen is deze keer een ononderbroken aangelegenheid, het upgradesysteem is prima opengebroken en met havenstad Onomichi heeft de serie er weer een fantastische locatie met een geheel eigen smoel bij. Ik kan vertellen over de grotere minigames, zoals het oprichten van een eigen clan waarmee je een soort tower defense-achtige speelmodus induikt, of het feit dat er een



Honkballers die lid zijn van de Yakuza zijn meesters in het stelen van honken.



G OF LIFE



Bij een staredown voor een dartwedstrijd kijkt men elkaar recht in de bullseyes.

management-sim in verborgen zit, waarin je jouw eigen honkbalteam kunt coachen. Maar zoals ik al zei: het zijn variabelen in een terugkerend verhaal.

Het went niet

Interessanter is het feit dat al het goede in deze serie me nog steeds zo ontzettend hard weet te grijpen, ondanks de inmiddels bekende zetten. Ik wéét dat deze wereld absurd gedetailleerd is, maar als ik een onbelangrijke hotellobby binnenstap waar 90 procent van de spelers niet eens komt, is het alsof ik een foto in wandel. Van de multomappen achter de balie tot het design van de vloertegels, de wandkleden aan de muur, de telefoon op het tafeltje, of het ingewikkelde ontwerp van de handvatten achter de desk ... Er zijn games die minder detail in hun hele wereld steken dan Yakuza in de gemiddelde kamer propt. Dat went niet.

Ik ramde in de eerste Yakuza al mensen met een baksteen op hun smoel, zo hard dat ik thuis op de bank elke keer weer een grimas van genot en plaatsvervangende pijn trok. Elke keer dat Kiryu in dit deel iemands nek breekt of een mes in iemands organen steekt en het er vervolgens tot aan het handvat nog even in trapt, is die grimas er weer. Dat went niet. Het script dat heel misschien eventueel door de schrijvers bij Rockstar kan worden geëvenaard, maar een plot waar niemand aan kan tippen; het went niet. De onverzettelijkheid en het respect dat Kiryu afdwingt in de onderwereld, het absolute summum van stoerheid en uitstraling en de onvermijdelijke daaropvolgende mancrush; dat went – gelukkig – niet.



weetje • weetje

Ik moest ergens nog even kwijt dat je deze game moet kopen, omdat te weinig mensen dat doen. Serieus, geloof me. En geen zorgen als je eerdere delen niet hebt gespeeld: Yakuza 6 staat meer dan prima op zichzelf.

Bedankt

Helaas zal mijn volgende Yakuza-verhaal in elk geval één van deze elementen niet meer hebben: Kiryu. Die krijgt van de makers een waardig afscheid, al bewijzen ze misdaad en melodrama nog altijd beter onder de knie te hebben dan oprecht menselijk drama. Het is ze vergeven. Net als dat ik ze de continue evolutie in plaats van revolutie in de serie vergeef, omdat er aan kwaliteit nooit is ingeboet. Maar het is mooi geweest. Nee, wacht: het is weergaloos geweest. Bedankt, Kazuma Kiryu, voor alles. Het volgende deel ga ik het zonder je doen. Dat zal even wennen worden ...

HOE NU VERDER?

Voor iedereen die zich afvraagt of het laatste hoofdstuk van Kiryu ook het einde van de serie inluidt: niet getreurd. Yakuza 7 is alweer een tijdje in ontwikkeling en het spiksplinternieuwe hoofdpersonage Kazuga Ichiban heeft al een eigen aankondigingstrailer gehad. Ondertussen komt deze zomer Yakuza Kiwami 2 (een remake van het tweede deel uit 2006) en de ontwikkelaar achter deze serie heeft al laten weten interesse te hebben in een vervolg op de vorig jaar verschenen proloog Yakuza 0. Kortom: niet getreurd, er komt nog meer dan genoeg Yakuza en Kiryu aan!



Net doen of je kan zingen, heet karaoke; dus wat mijn vrouw doet, heet dan karakoken.

SCORE 88

Het laatste hoofdstuk van Kiryu is een meer dan waardige afsluiter, met dezelfde basisprincipes, spelopzet en hetzelfde torenhoge speelplezier als zo'n beetje elk deel hiervoor. Echt grote vernieuwingen zien we allang niet meer in deze serie, maar wat Yakuza goed doet, doet nog altijd niemand beter.

SIMON



Zo'n 25 uur heb ik aan het hoofdverhaal gespendeerd. Tel daar nog zeker 100 uur bij op voor sidequests en optionele activiteiten.

25-100 UREN



BASICS

ACTIE
SEGA
1 SPELER
OUT NOW

REVIEW | XBOX ONE | PC | PS4

HOE GROTER ZE ZIJN, HOE HARDER ZE VALLEN

EXTINCTION



De hoofdpersoon van de game Extinction doet Samuel sterk denken aan de futuristische ninja genaamd Strider, van Capcom. Kek sjaaltje, flitsend zwaard, en een gigantische bewegingsvrijheid ... Helaas houden de parallellen daar echter op.



God of War meets Shadow of the Colossus. Dat is wat Extinction conceptueel is. En aangezien dat niet de minste gametitels zijn, klinkt deze mengelmoes erg dope, niet-waar? Met flitsende combo's hak je monsters aan stukken (als in God of War) en af en toe verschijnt er een monster zo groot als een flatgebouw, die je dan moet beklimmen en doden door de zwakke plek bij z'n hoofd te beschadigen (Shadow of the Colossus). Wie een zwak heeft voor anime, zal echter vooral aan een andere franchise moeten denken: Attack on Titan. Want niet alleen zijn deze giga-monsters erop uit om dorpen te vernietigen en mensen op te vreten, maar de manier waarop je door de lucht springt, zweeft, stuitert én jezelf met een zweep lanceert, doet héél erg denken aan de enterhaak-achtige gear waarmee de protagonisten van Attack on Titan door de lucht vliegen. Maar ach, beter goed gejat dan slecht bedacht, toch?



weetje • weetje

Je bestuurt Avil, die de laatst overgebleven Sentinel is. Alleen Sentinels kunnen Rune Strikes uitvoeren: krachtige, magische aanvallen die Ravenii kunnen onthoofden.

Vrijheid

Extinction is het leukst wanneer je alle bewegingsopties hebt ontgrendeld en onder de knie hebt, en je al je moves aan elkaar ketent om zo in de lucht te blijven hangen. Van de ene naar de andere kant van het dorp manoeuvreren zonder daarbij de grond te raken, voelt heerlijk! Je stuitert van daken af, sprint door de lucht als een ninja, slaat met je zwaard om nog effe wat verder te zweven, en vervolgens grijp je de tak van een boom vast met je zweep om jezelf weer te lanceren, waarna je de sequentie opnieuw uitvoert. De bewegingsvrijheid is lekker en de snelheid ligt hoog. Gelukkig maar, want je moet vaak in luttele seconden van de ene naar de andere plek vliegen om vijanden te verslaan of arme dorpelingen te redden.



"Je mag de Ravenii niet eens onthoofden voordat je een arbitrair metertje hebt gevuld."

Het constant moeten beheren van alle dreigingen en er zo snel mogelijk naartoe kunnen gaan is de leukste uitdaging die Extinction te bieden heeft. Het is in elk geval stukken leuker dan het verslaan van de gigantische Ravenii.

Tijdperk

Shadow of the Colossus kwam uit in 2005 en gaf ons toen een verscheidenheid aan kolossale monsters om te verslaan; van vogels tot zwemmende griezels, die stuk voor stuk creatieve doch intuïtieve manieren vereisten om ze neer te kunnen halen. De Ravenii daarentegen? Allemaal trollen en allemaal variaties op hetzelfde concept: je vernietigt hun bepantsering, hakt vervolgens een ledemaat of twee eraf en uiteindelijk ook hun kop. Het type bepantsering verschilt (bij de één moet je eerst sloten vernietigen, bij de ander moet je wachten tot het niet meer brandt, et cetera), maar het concept is steeds hetzelfde. Het feit dat je de Ravenii niet eens mág onthoofden voordat je een arbitrair metertje hebt gevuld (dit doe je door mensen te redden en kleine vijanden te verslaan) laat zien hoe geforceerd en ongeïnspireerd Extinction een soort 'diepgang' en 'complexiteit' probeert toe te voegen aan hun veel te simplistisch uitgevoerde titanen. Het is geen toeval dat God of War en Shadow of the Colossus beide games zijn die op de PlayStation 2 het licht zagen, want Extinction voelt aan als een game die alleen in dát tijdperk beschouwd kon worden als iets indrukwekkends.



weetje • weetje

Elk gebouw is volledig vernietigbaar. Je verliest het potje wanneer alle gebouwen door de Ravenii vernietigd zijn. Rechts bovenin het scherm zie je een percentage dat aangeeft hoeveel gebouwen nog overeind staan.

SCORE 57

Heerlijke platform-gameplay en degelijke combat wordt in de kiem gesmoord door generieke vijanden en oppervlakkige 'bazen'. Erg jammer, vooral omdat de Ravenii als het hoogtepunt van de game fungeren.

SAMUEL



Eerlijk waar, geen flauw idee. Na een uurtje of zes was ik hier wel helemaal klaar mee.

6 UREN



BASICS
PLATFORMER
IRON GALAXY STUDIOS / MODUS GAMES
1 SPELER
OUT NOW

DE KLEINE KONING

NI NO KUNI II REVENANT KINGDOM



Wie onze eigen Zonnekoning Simon een beetje kent, weet dat de beste man nogal wat dictatoriale trekjes heeft. Prima plan dus om juist hém de suikerzoete kant van het koningschap in Ni No Kuni II voor te schotelen.



REVIEW

PC | PS4

Zo, dat was effe pennen vorige maand, zes pagina's Ni No Kuni II gebaseerd op slechts drie uurtjes speeltijd. Maar de contouren waren duidelijk: Ni No Kuni II is een vervolg dat praktisch niets te maken heeft met het eerste deel, met een lelijke wereldkaart, de mogelijkheid om je eigen koninkrijk te bouwen, een tof realtime-vechtsysteem en daaroverheen een smeuïg Ghibli-sausje dat niet eens écht van Ghibli is. Maar de vraag is deze maand: hoe komt dat allemaal samen in de uiteindelijke game?

Tandarts gezocht!

Voordat ik een oordeel kan vellen over het volledige avontuur van koninkje Evan Pettiwhisker of House Tildrum, eerst even een kleine waarschuwing. Serieus, zorg dat je tandartsverzekering in orde is voordat je deze game gaat spelen, want alles hier is zó mierzoet, lieflijk, vrolijk en naïef dat het glazuur van je tanden springt nog voordat je goed en wel je eerst muissoldaat tegen het lijf loopt.

> "Zorg dat je tandartsverzekering in orde is, want deze game is zo mierzoet, lieflijk en naïef dat het glazuur van je tanden springt."

Het is ook niet precies wat je verwacht bij een game die begint met een filmpje waarin een miljoenenstad met een atoombom wordt opgeblazen. Maar zodra dat gebeurt en de president (van onze wereld?) wordt geteleporteerd naar 'een andere wereld' vol brede glimlachen en felle kleurtjes, begint een avontuur dat in alle facetten een sprookje mag worden genoemd – inclusief een koninkje met kattenoortjes en een staartje dat vaker dan me lief is op een lange, kwispelende pik lijkt.

weetje • weetje

Geen idee wat ze gaan brengen, maar Ni No Kuni II: Revenant Kingdom komt in de nabije toekomst nog met twee uitbreidingen. Mijn hoop is dat in elk geval één van die pakketten een hogere moeilijkheidsgraad bevat.

Kunnen wij het maken?

Het goeie nieuws is dat Ni No Kuni II: Revenant Kingdom alle elementen die we vorige maand zagen op de juiste plek weet te zetten, wat leidt tot een werkelijk heerlijke RPG die eigenlijk nergens echt dingen verkeerd doet. Het mindere nieuws is dat bijna alles 'goed' is uitgewerkt, maar dat er weinig 'uitstekend' kan worden genoemd. Het realtime-vechtsysteem is tof, maar de game is veel te makkelijk. Het verhaal is onderhoudend, maar ik heb geen enkele keer op het puntje van mijn stoel gezeten. De personages zijn prima te behappen, maar er zit geen smoel tussen die echt een onuitwisbare indruk heeft achtergelaten.

Het enige dat er wél met kop en schouders bovenuit steekt, is de mogelijkheid om je eigen koninkrijk te bouwen. Al vrij snel richten Evan en zijn vriendjes (verdomme, nu begin ik zelf ook al mierzoete verkleinwoordjes te gebruiken!) een eigen koninkrijk op. Dat koninkrijk vormt de blauwdruk voor je progressie en gaandeweg hark je steeds meer inwoners binnen, die je in hun eigen huisjes en bedrijfjes (fuck, doe ik het wéér!) zet, om zo steeds betere wapentjes, armortjes en itempjes te verkrijgen (kan iemand me stoppen?!) [STOPPEN NU! - Ed]. Dat systeem is innemend, verdomd verslavend en zorgt ervoor dat een verder best wel veilige RPG net een extra randje krijgt dat nodig is om het te onderscheiden van zijn concurrenten.

Ontbrekend perspectief

De Engelsen hebben een prachtig woord om Ni No Kuni II: Revenant Kingdom te omschrijven, en dat is 'inoffensive'. De game doet bijna alles goed, maar weinig uitstekend. Er is geen moment dat de verveling toeslaat, de speeltijd is met een uurtje of 30 à 40 prima te doorlopen en ik kan je garanderen dat je het overgrote deel van die uren veel plezier zult beleven. Het is op papier dan ook op bijna alle fronten een betere game dan het eerste deel. En toch, het mist tegelijkertijd ook iets van die ongrijpbare magie die het origineel wel had. Is het dan toch de hand van Ghibli die ontbreekt? Zou kunnen, mompelt m'n tandarts, vlak voor de zevende ingreep deze week ...



SHIT, IK WAS ER AL BANG VOOR: GOEDKOPE AANMAAKBLOKJES VAN DE ACTION GEBRUIKEN, IS GEWOON SPELEN MET VUUR.

SCORE **80**

Wie op zoek is naar een fijne RPG hoeft geen meter verder te kijken. Ni No Kuni II: Revenant Kingdom staat garant voor tientallen uren fun in een bijzonder vormgegeven wereld. Het had allemaal wat rauwer, spannender en diepgaander mogen zijn; maar het is wat het is, en wat het is, is behoorlijk lekker.

SIMON



Wie alle sidequests wil afvinken en zijn koninkrijk tot grote hoogten wil stuwen, zet zo'n 40 uurtjes op de klok. Maar het kan sneller, hoor.

40 UREN



BASICS

RPG
LEVEL 5
1 SPELER
OUT NOW



HOOR 'M PRATEN!
DETECTIVE PIKACHU

In afwachting van de volgende échte Pokémon-game – de eerste op de Switch! – verschijnt er dan toch nog eentje voor de 3DS. Al is dit wel heel iets anders dan wat je gebruikelijk in een Pokémon-game krijgt voorgeschoteld, merkte Jurjen. Een Pika die stiekem onder rokjes wil gluren ...?



Er zijn inmiddels 807 Pokémon, maar qua schattigheid en populariteit komt geen enkel exemplaar in de buurt van nummertje 25, oftewel Pikachu. Dat komt natuurlijk vooral doordat hij al twintig jaar de officiële mascotte van de serie is, maar het is ook gewoon een cool personage. Niet alleen superschattig, maar met die krankzinnige bliksemkrachten van hem ook nog eens levensgevaarlijk.
In Detective Pikachu leren we echter een heel andere Pikachu kennen. Een stuk minder schattig, en ... geheel zonder bliksemkrachten.

Mysteriën

Je 'bent' in de game niet Pikachu maar Tim, die naar Ryme City is gekomen om zijn vermiste vader op te sporen. Vrij snel doe je dat met Pikachu als metgezel. Om een of andere reden hoor jij als enige mens dat Pikachu geen 'Pika Pika' zegt, maar praat als een knorrige New Yorker van middelbare leeftijd. Eentje met een zwak voor zwarte koffie en het vrouwelijk geslacht.
Waarom praat Pikachu zo? Waar zijn z'n bliksemkrachten gebleven? Waarom kan Tim hem als enige verstaan? Waar is Tims vader? Waarom halen de Pokémon in het New York-achtige Ryme City opeens van die rare streken uit?

weetje • weetje
Voordat je nu denkt: goh, dit is wel leuk voor mijn neefje van zeven: er zit helaas geen Nederlandse tekst in de game. Dus dan moet je het Engels wel een beetje machtig zijn.





"Een avontuur waar je je het grootste deel van de tijd ontspannen doorheen tikt."

Het zijn mysteriën die sluimeren onder de vele detectivezaken die je met het duo Tim en Detective Pikachu mag oplossen, op een manier die doet denken aan de point & click-avonturen van weleer. Of, meer nog eigenlijk: de handheld-avonturen van Professor Layton en Phoenix Wright.

Grappige momenten

Het is best interessant om je eens op een heel nieuwe manier te verdiepen in zo'n fraaie wereld waarin mensen en Pokémon samenleven. Als Tim kun je de mensen ondervragen, terwijl Pikachu met zijn Pokémon-collega's kan babbelen. Omdat Pika wat minder braaf is dan in de tekenfilms, levert dat grappige momenten op. Zoals wanneer hij onder het rokje van Mimikyu wil gluren.
De humor en milde zelfspot, de eenvoudige puzzeltjes en quicktime events, alsmede het feit dat je eigenlijk nooit iets echt fout kunt doen, zorgen voor een avontuur waar je je het grootste deel van de tijd ontspannen doorheen tikt. Maar er zijn ook frustrerende momenten.
Die momenten ontstaan bijvoorbeeld wanneer het overduidelijk is hoe de vork in de steel zit, maar je de oplossing pas mag construeren als je genoeg op sporen hebt getikt en meermaals met getuigen hebt gesproken. Soms rest je niets anders dan diep zuchten en toch nog maar eens op alle sporen tikken en met alle getuigen praten, totdat je dat ene dingetje hebt gedaan wat de game van je verlangt. Gelukkig zijn dat uitzonderingen.

weetje • weetje
Volgend jaar verschijnt een animatiefilm over Detective Pikachu in de bioscoop. Dat zou nog best eens wat kunnen worden, want hij wordt geregisseerd door Rob Letterman. En die man werkte eerder al aan best leuke animatiefilms als Shrek, Shark Tale, Monsters vs Aliens en Captain Underpants.

Nauw verweven

Anders dan ik had verwacht, blijft de 'grap' dat Pikachu deze keer zo anders is tot het eind van de game overeind. Dat komt vooral doordat deze grap minder lukraak is dan het aanvankelijk lijkt, en nauw verweven blijkt met de achterliggende mysteriën die je door de sporadische frustrerende momenten trekken. Waarom is Tim de enige die deze rare Pika kan verstaan? En waar zijn die bliksemkrachten gebleven? Tja, je wil het tóch weten, hè ...

SCORE 70

Een luchtig tik-puzzel-en-ontdek-avontuur in een fraaie Pokémon-wereld, dat je regelmatig laat werken voor bevindingen die je zelf allang had uitgevogeld.

JURJEN



Tja, allemaal leuk en aardig, maar na een uurtje of vijftien is het wel weer mooi geweest ...

15 UREN



BASICS
TIK-ADVENTURE
CREATURES / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT WE NOG NIET GENOEG GAMES ACHTER DE KIEZEN HADDEN

BEZOPEN GEDOE



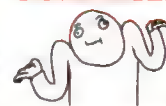


Titel: Suicide Guy
Platform: PS4 / PC
Prijs: € 4,99

Wat precies het verhaal achter de suïcidale hoofdrolspeler in Suicide Guy is, wordt niet duidelijk gedurende het spelen, maar dat hij koste wat kost een einde wil maken aan zijn ellendige, met alcohol doordrenkte leventje is duidelijk. Hij droomt er in elk geval vol overgave van. In deze first-person puzzelgame moet je in verschillende levels zien uit te dokteren **hoe je keer op keer zo gruwelijk mogelijk zelfmoord kunt plegen.** Dat begint met een simpele variant waarbij je voor een trein moet zien te springen, maar dat wordt al snel steeds ingewikkelder.

Voor vijf piek (acht voor de PS4) mag je natuurlijk geen triple-A blockbuster verwachten, maar Suicide Guy is gratis gezien het andere uiterste. **De game oogt af en toe zo slordig, simpel en achterhaald** dat het lijkt alsof je een soort Flash-game rechtstreeks in je browser online speelt. Niettemin zijn de puzzels over het algemeen uitdagend genoeg om je in elk geval een uurtje van de straat te houden.

OORDEEL:



NIET TE VEEL WOORDEN AAN VUIL MAKEN



Titel: Scribblenauts Showdown
Platform: PS4 / Xbox One / Switch
Prijs: € 39,99

Iedereen kent Scribblenauts, toch? In deze puzzelgames bepaal je zelf welke tools je tot je beschikking hebt door het woord simpelweg in te typen. Een ladder. Een banaan. Of een nucleaire bom: **het grootste obstakel tussen jou en succes is je eigen fantasie.** Van oudsher is Scribblenauts een pure singleplayer-aangelegenheid, maar Showdown stapt hier vanaf ten faveure van multiplayer-minigames. Sure, je kunt nog steeds tegen de AI spelen, maar dat is ongeveer even leuk als blackjacken tegen jezelf. Of strippokeren. Daarom vraag ik mijn vriendin erbij.



We beginnen met een rondje in de titulaire Showdown-mode, waarbij je op een soort Mario Party-achtig bord naar de finish moet komen. Elke speler krijgt een set kaarten met daarop een minigame: win je deze, dan mag je het aantal stappen zetten dat op de kaart staat. Dat klinkt als simpel topvermaak, maar … de meeste minigames zijn helemaal niet leuk! Oke, er zitten best een paar grappige tussen, zoals die op dat vliegende tapijt waarbij je van tevoren een voorwerp in de categorie 'dingen die je kunt stapelen' kiest. Mijn vriendin, slim als ze is, bedacht het woord 'macaron'. **Ik kwam niet verder dan 'miereneter'.** Ik denk niet dat ik hoef te vertellen wie er gewonnen heeft …





Helaas bestaat het overgrote merendeel uit stinkers die ook nog eens verdomd onintuïtief besturen. Met name de gyroscopische controls op de PS4 zijn een ramp. Neem die minigame waarin je een drone door een stad manoeuvreert: alsof je stomdronken achter het stuur zit! De traditionele 'draai de stick zo snel mogelijk rond'- en 'bash-de-button'-varianten zijn iets leuker, maar nog steeds speel ik tien keer liever de echte Mario Party. Of strippoker. Ook het kiezen van een woord voorafgaand aan elke ronde voelt behoorlijk geforceerd. Alsof dit eerst een middelmatige minigame-verzameling was waarvan de producent dacht: **laten we er maar een Scribblenauts-sausje overheen gieten, dan verkopen we in plaats van 12 misschien wel 13 kopietjes.** Tot overmaat van ramp kom je zelfs binnen het éérste potje al vaak dezelfde minigames tegen. Er zijn er dan ook maar een handvol verschillende. Zonde, aangezien het stijltje tof en toegankelijk blijft. Of zoals mijn immer kritische vriendin zegt: "Jammer dat het zo'n kutspel is, want het ziet er wel leuk uit." Ik had het niet beter kunnen verwoorden …

SCORE 50

DE TOEKOMST IS MOBIEL



Titel: Fortnite: Battle Royale Mobile
Platform: iOS / Android-versie volgt
Prijs: Gratis



Of je het nou wilt of niet: Fortnite is 'the talk of the town'. YouTube staat er vol mee, op Twitch zie je niks anders meer en als je je neefjes tegen het lijf loopt op een verjaardag, moet je opscheppen over de emotes die je hebt verzameld tijdens het spelen van Fortnite: Battle Royale. De game op consoles en pc is meer dan prima en vooral leuk. **Niet zo gek dat 40 miljoen mensen 'm spelen**, want je bent in no-time verslingerd aan het 'battle royale'-concept. Maar er zijn nog altijd mensen zónder een console of pc, of die deze game graag onderweg willen spelen ... Voor deze mensen is er nu Fortnite: Battle Royale Mobile.

Moet je daar als gameliefhebber blij mee zijn? O ja zeker! Want Fortnite: Battle Royale op mobiel laat je cross-play spelen met mensen op een console en op een pc. Jawel, jij kunt al priegelend op je net te kleine scherm proberen een headshot te maken tegen iemand met een videokaart die op zichzelf al duurder is dan je iPhone 6S. Is dat bijzonder? Ja, want het was technisch natuurlijk allang al mogelijk, maar cross-play zagen we tot nu toe eigenlijk alleen maar op Xbox One en pc. **Nu is het dus mogelijk dat je kleine zusje op de iPad jou rugdekking geeft,** terwijl jij op de andere hoek van de bank met een PS4-controller in je knuisten zit. Geniaal toch?



Natuurlijk, de game besturen door met je vingers over het scherm heen te slepen, werkt voor geen ene meter, en als je iemand ziet lopen ben je eerst vijf seconden bezig om je tegenstander een beetje netjes in de crosshair te krijgen. **Maar áls je dan gaat knallen, word je gelukkig geassisteerd** door de dikke auto-aim. Je wordt niet alleen geholpen met richten, maar ook wordt er op het scherm aangegeven vanuit welke richting je wordt beschoten, waar je tegenstanders rondhuppelen en waar dikke schatkisten liggen. Klinkt een beetje als valsspelen, maar juist dit heeft deze mobiele versie nodig, want anders maak je helemaal geen schijn van kans. De kleine speakertjes van je telefoon ondersteunen nu eenmaal nog geen 7.1-surroundsound.

Je ziet aan alles dat dit niet zomaar een simpele port naar mobiel is, maar zowaar een volwaardige mobiele shooter. Daarnaast loopt Fortnite: Battle Royale Mobile verrassend goed op de mobiele telefoon en laat 't vooral zien dat we **gamen op smartphones nu echt een beetje serieus** moeten gaan nemen. Het zou me ook niks verbazen als er binnenkort meer Fortnite: Battle Royale Mobile-spelers zijn dan spelers van Fortnite: Battle Royale op de Xbox One.

OORDEEL:

Na een paar potjes heb je kramp in je vingers van het vegen over het scherm, maar Fortnite: Battle Royale Mobile laat zien wat we in de toekomst allemaal kunnen met de platte schermen in onze broekzakken en handtasjes.

PARTYGAME VOOR SMARTPHONEJUNKS



Titel: Frantics
Platform: PS4
Prijs: € 20,99

Sinds Sony vorig jaar PlayLink introduceerde, is er een handjevol games verschenen die je met een smartphone kunt bedienen. Het gaat daarbij voornamelijk om een paar gezelschapsspellen en enkele 'interactive fiction'-games, waarbij je een semi-lineair verhaal volgt dat aan de hand van jouw keuzes bepaalde wendingen neemt. **Niet al te geestverruimend nog, dus ...**



Frantics is een van die genoemde gezelschapsgames en de focus ligt duidelijk op de jongere medegamer: **de figuurtjes zijn kleurig en lekker gek**, de game is voorzien van een Nederlandse dub en de controls zijn bijzonder overzichtelijk. Je maakt kennis met Vos, presentator van de game en tegelijkertijd het duiveltje op je schouder dat je allerlei sluwe informatie en adviezen in je oor fluistert. Hij loodst je om te beginnen door de bediening, die voor de gelegenheid dus niet via de PS4-controller verloopt, maar middels je telefoon. Handig voor mensen die zijn vergroeid met dat ding.

Daarvoor moet je trouwens wel eerst een extra companion-app à 180 MB op je telefoon (Android en iOS) installeren. Iedereen die weleens een PlayLink-game heeft gespeeld, weet hoe soepel dat werkt: zorg dat je met je smartphone inlogt op hetzelfde netwerk als je PS4 en hoppa: je bent gekoppeld aan de game. **Nog even een geinige selfie maken** met je telefoon, waarna die als vanzelf opeens op je tv als avatar verschijnt. So far, so good dus. Tijd om de game zelf eens te proberen!

De personages in Frantics zijn een soort maffe, uit klei geboetseerde beesten die stuk voor stuk knetterstoned uit hun ogen kijken: een kip, een koe, een neushoorn, een varken, een soort vogelbekdier

NICOTINEBRUIN DOOSJE JEUGDSENTIMENT



Het is december 1982, eerste kerstdag, als een 5-jarige Dennis luisterend naar Pass the Dutchie van Musical Youth en Do You Really Want To Hurt me van Culture Club met glinsteroogjes naar de grote doos onder de kerstboom staart. Is het dat He-Man-kasteel, of misschien wel een spelcomputer, zoals de MSX, of beter nog: de Commodore 64?! **Het bleek een boormachine voor mijn vader**, maar bovenstaande anekdote dient ter illustratie dat de console/homecomputer een gewild item was. De MSX was toentertijd leuk en de latere Amiga 500 stukken indrukwekkender, maar de Commodore 64 had zo'n enorme appeal dat het niet verwonderlijk is dat het de bestverkochte console ooit is geworden. En goddank kreeg ik er uiteindelijk ook een.

Dat er dus een C64 Mini is uitgebracht, is een slimme move. Zeker na het succes van de NES Mini en SNES Mini. Het apparaat stelt verder niet bijster veel voor. Natuurlijk is hij een stuk kleiner dan het origineel, heeft ie geen functionerend toetsenbord en naast een hdmi-uitgang en power input is ie voorzien van twee usb-poorten. Hier kun je de meegeleverde (nogal krakkemikkige en niet lekker spelende) joystick op aansluiten. **Overigens bleek dat een PS4-controller en ook een toetsenbord werkt**, wat doet vermoeden dat er een Raspberry Pi-achtige unit in de nicotinebruine machine zit. Dikke kans dat de C64 Mini dus binnen afzienbare tijd wordt 'gekraakt', zodat er nog meer games op te spelen zijn. En als dat gebeurt, dan is dit wel een kekke behuizing en 'console', maar dan valt wel aan te raden om ergens effe een fatsoenlijke arcadestick te fiksen, als je voor die tijd het origineel nog niet gesloopt hebt, tenminste.

Wat die games betreft staan er veel awesome klassiekers op. California Games bleek op de redactie al snel een hit, maar ook het fabuleuze Alleykat, Boulder Dash, Streets Sports Baseball en Summer en Winter Games zijn tof om weer een keer aan te slingeren. Maar dat 'een keer aanslingeren' is ook precies wat je waarschijnlijk gaat doen. Ik kan me niet voorstellen dat je uitgebreid de tijd neemt om **met je zakje chips en je cola binnen handbereik** The Arc of Yesod of Space Paws uit te spelen. Behalve Martin dan, want die heeft er zelfs een Let's Play voor opgezocht op YouTube.

Titel: The C64 Mini
Platform: C64
Prijs: € 79,99

OORDEEL:



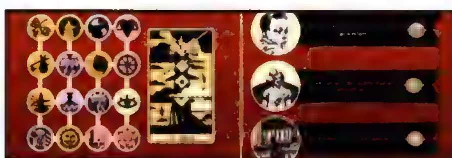


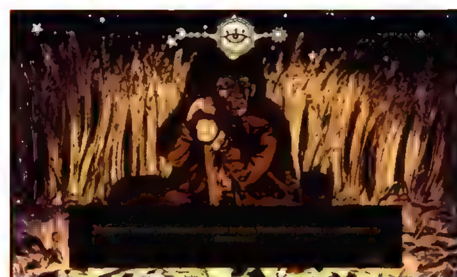


– **allemaal hebben ze flink aan een waterpijp lopen lurken** voordat ze moesten komen opdagen om mee te doen aan deze tamelijk idiote partygame. Deze minigames bestaan uit allerlei arena's waarin jij het jouw drie medespelers (AI of vrienden met ook een gekoppelde smartphone) zo moeilijk mogelijk moet zien te maken de eindstreep te halen. Die arena's variëren van kartbanen, schaatsbanen en voetbalvelden tot ronduit sadistische velden waarin scherpe speren, bommen en eindeloze afgronden je helpen om je vrienden naar het hiernamaals te sturen. Of nou ja, in elk geval om ze te degraderen tot verliezer van een potje.
Het resultaat is een eigenlijk best goed te verteren game voor alle leeftijden: leuk om met een biertje erbij met een paar vrienden op de bank te spelen, maar ook – en dan zonder bier - met kinderen ...

SCORE 75

STERKE VERHALEN





Titel: Where The Water Tastes Like Wine
Platform: PC
Prijs: € 19,99



Qua gameplay stelt Where the Water Tastes Like Wine erg weinig voor. Deze game moet het duidelijk van het verhaal hebben. Of eigenlijk: de verhalen. Je bestuurt een skelet met een hoed en een knapzak en loopt vrij traag over een miniatuurversie van de Verenigde Staten. **Eigenlijk is het een platte landkaart van dat continent**, waarop bergen, steden, huisjes en kampvuren zijn geplaatst. Als je op het icoontje van zo'n kampvuur klikt, verschijnt een tekening van het personage dat je daar ontmoet. Dit personage geeft aan dat hij een bepaald soort verhaal wil horen (iets spannends bijvoorbeeld, of iets opbeurends), waarna jij hem een verhaal uit je groeiende verhalenverzameling mag voorschotelen. In ruil daarvoor vertelt het personage je weer een ander verhaal, en zo sleept de game zich voort.

Het mooie is dat je bepaalde korte verhalen die je eerder deelde later weer terugkrijgt, maar dan uitgebreider, spannender, met kenteringen en overdrijvingen. **Het geeft ook een bijzonder gevoel van avontuur**, om met de magere reiziger over de plattegrond van de VS te lopen, onder prachtig verkleurende luchten, ondersteund door heerlijke jazz-, country-, folk- en americanamuziek. Zoals gezegd: qua gameplay stelt het weinig voor, en toch is het moeilijk om te stoppen als je eenmaal de opmerkelijke geneugten van het zwervend bestaan en verhalen zoeken hebt geproefd. Iets wat ik betoverd, als in een roes beleefde.

OORDEEL:
Een van de vaagste games die ik ooit speelde, maar vaag is goed, in dit geval.

FREE RUNNEN MET EEN OUDE HOUTEN POOT



Titel: Assassin's Creed: Rogue Remastered
Platform: PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 29,99



De Dark Side, het trekt me. Bij Star Wars krijg ik zwijmelmomenten bij Vader en Star Destroyers. Bij Alien hoopte ik dat die bitch Ripley te grazen zou nemen. En ja, ik ga zelfs zo ver dat het echt tijd is dat Plankton **die akelige Spongebob trakteert op een paar klappen op die gele bakkes** van 'm. Dus het gegeven dat je in Assassin's Creed: Rogue Remastered als overgelopen assassin (dus als tempelier) op jacht moet naar je voormalige collega's? I like it!

Het stomme is dat Rogue bij veel mensen helemaal niet op de radar stond toen de game uitkwam. Misschien kwam dat door de 'grotere release' van Unity op hetzelfde moment, of omdat mensen dachten dat het een afgeraffelde spin-off was, **om snel een paar extra zilverlingen in het Ubi-schatkistje te brengen**. Maar nee, dat is ie niet. Sterker nog: voor iemand die het zoetsappige, zelfingenomen en vrome geneuzel van de Assassin's Creed franchise nu wel kent (lees: ik), is dit een frisse en welkome verschijning. Rogue is qua verhaal boeiender dan menig voorganger (én vervolg) en je kunt lekker varen, net als in AC IV: Black Flag. Arrrr!

In Rogue, die in 2014 zonder enige ceremonie zijn tewaterlating had, speel je Shay Patrick Corman, een groentje in de Colonial Brotherhood of Assassins, ergens halverwege de achttiende eeuw. Het ambitieuze en fanatieke mannetje komt er alleen al snel achter dat de leden van de Brotherhood er bij tijd en wijle ook een – op z'n zachtst gezegd – twijfelachtige ethische code op na houden. Niet alleen weigeren ze elke dialoog met de Tempeliers, ze vermoorden er zelfs eentje die toch al het loodje zou leggen én ze laten in Lissabon nog eens duizenden mensen sneuvelen in een zoektocht naar een artefact: de Piece of Eden. Een kunstje dat ze daarvóór ook al eens flikten in Port-au-Prince. **En omdat het met onbevaren volk slecht zeilen is,** vindt Shay het welletjes, pakt hij z'n boot de Morrigan terug en verhuist hij naar New York om met de Tempeliers op jacht te gaan naar zijn voormalige, hoodie-dragende 'vriendjes'.

Rogue Remastered heeft een likje verf en een facelift gekregen, maar blijft verder een oud, vertrouwd beestje. **Zeg maar de Henny Huisman onder de actiegames** en dat is prima, want als hij op tv komt, kijk en luister ik ook nog steeds graag naar hem. Hij is tegenwoordig misschien niet heel relevant meer, maar kan verder wel mooie verhalen vertellen. En dat is precies wat Rogue ook doet. De mechanics laten duidelijk te wensen over als je ondertussen ook al Origins hebt gespeeld. Free running werkt verre van vlekkeloos en knokpartijen verzanden snel weer in het alom bekende pareren en retourneren van aanvallen. Met andere woorden: het is bij vlagen gewoon button bashen geblazen, maar eerlijk gezegd vind ik dat persoonlijk geen groot minpunt, omdat het nostalgie oproept naar die eerste AC-games, en dus alsnog mijn hart weet te kapen. Niettemin: hou er rekening mee dat de game anno 2018 rammelt, maar dat een Assassin's Creed-liefhebber daar prima doorheen moet kunnen prikken.

Zoals gezegd kun je net als in Black Flag lekker boot je varen en piraatje spelen, en dat werkt zelfs nu nog uitstekend. Het is enorm wennen als je dit niet eerder hebt gedaan, maar wanneer je het onder de knie hebt, is het al snel smooth sailing. **En steek je tijd vooral in het pimpen van je boot,** want hoe meer wapens en upgrades, hoe lekkerder het is om de schrik van de zeven zeeën te zijn! Rogue wakkert daarnaast ook nog eens de nieuwsgierigheid naar Skull and Bones aan, het piratenspel dat Ubisoft in de steigers heeft staan. Mocht je de game toentertijd gemist hebben, dan is deze vreemde eend in de bijt binnen de AC-franchise die drie tientjes zeker wel waard.

SCORE 70

MOTORRACEN VOOR MANNEN



Titel: TT Isle of Man: Ride on the Edge
Platform: PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 54,99



De Isle of Man TT is het gevaarlijkste motorsportevenement ter wereld. Sinds de eerste race in 1907 kwamen meer dan 250(!) coureurs om het leven, waaronder drie afgelopen jaar. Het 60 kilometer lange Sneafell Mountain-circuit is dan ook bezaaid met obstakels zoals rotondes, muren en heggen. **Waarom mensen er dan nog steeds racen? De kick jongen, de kick ...**

Persoonlijk is mijn leven me te lief om mee te doen aan de Isle of Man TT, maar wellicht dat Ride on the Edge me dezelfde adrenalinerush geeft. Developer Kylotonn (onder meer bekend van de WRC-reeks) heeft in elk geval z'n best gedaan door elk van de 200 bochten een-op-een na te maken. **Waarvoor hulde.** Ook de Career Mode, waarin je je van rookie op achterafcircuitjes opwerkt naar de TT, zit goed in elkaar.

Minder enthousiast ben ik over de handling: **de bikes voelen óf te twitchy, of juist te lomp.** De balans lijkt zoek en dat is jammer, want in first-person met 300 km/u over Snaefell Mountain blazen, is een van de meest indrukwekkende race-ervaringen die ik in tijden heb beleefd.

OORDEEL:





UPDATE

TEAM POWER UNLIMITED VERLENGT PARTNERSHIP MET MSI

Team Power Unlimited maakt in 2018 de volgende stap op weg naar professioneel gamen. Er wordt namelijk een nieuwe overeenkomst getekend met MSI Notebooks, en dat betekent onder meer dat onze spelers dit jaar maandelijks worden betaald! Hoe dat allemaal zit en wat er verder op de planning staat, lees je in deze uitgebreide Team PU-update.

De kogel is door de kerk! Ons Rocket League-team Team PU gaat in 2018 nog harder door, want er is een nieuwe overeenkomst getekend met onze partner MSI Notebooks.
Dat betekent dat onze jongens vanaf april op nieuwe MSI-notebooks kunnen spelen en alle grote toernooien in de Benelux af zullen lopen, maar ook belangrijk: onze Rocket League-spelers worden steeds professioneler en kunnen dit jaar rekenen op een maandelijkse toelage die door goede prestaties te leveren steeds serieuzer zal worden.

EUROPESE TOP

Ik ben als manager in elk geval erg blij met deze stap. Het is voor PU belangrijk dat ons team progressie blijft boeken, en deze stap betekent dat wij een van de meest serieuze Rocket League/eSports-organisaties in de Benelux worden.
Ons doel is om het toptalent uit de Benelux te behouden en op deze manier met een Nederlandstalig team uiteindelijk de Europese top te bereiken. Ik ben ervan overtuigd dat we door de samenwerking met MSI in 2018 steeds dichter bij dat doel kunnen komen.

AMBITIES

Captain Remy is enthousiast over het verse partnership: "Ik ben blij dat we met MSI Notebooks samen een heel goed en professioneel 2018 in stappen." De komende tijd moet blijken hoe Team PU zal presteren met de nieuwe line-up; The Party is net achter de rug en de volgende stop is VirtuLAN, in mei. Remy: "Ik verwacht dat we binnenkort met een compleet team zonder enige problemen de nummer één van Nederland kunnen worden, en dat we eind 2018 meedraaien in de Europese top."
Onze spelers staan al hoog in de top 100 3vs3-spelers van de wereld, dus hopelijk heeft Remy gelijk en zien we Team PU snel terug in de RLRS.

TEAM PU OP TWITCH

Als je eens wilt zien hoe goed Team PU nou echt is, kun je Remy wekelijks op ons Twitch-kanaal in actie zien. Elke donderdag toont onze captain van 20.00 tot 23.00 uur zijn skills op de Power Unlimited-twitch. Je kunt ook Remy's eigen kanaal volgen; daar streamt hij ook meerdere keren per week. PU's Twitch-kanaal vind je op **www.twitch.tv/powerunlimited**, het kanaal van Remy is te vinden op **www.twitch.tv/Reemo2K**.

TEAM PU

Dit is de huidige line-up van Team Power Unlimited:
- **Remy 'Reemo2K' van Nieuwpoort (C)**
- **Patrick 'Piatrix' Campagne**
- **Derk 'KreD' Wagemaker**
- **Sem 'Smtx' Klinkenberg**

weetje • weetje

Rocket League is hard bezig een steeds serieuzer eSports-onderdeel te worden. Afgelopen seizoen werd er 150.000 dollar verdeeld over de beste teams in RLCS. Dit seizoen is dat al 500.000 dollar – ka-tsjing!



LINE-UP

Helaas kwam de Belgische lan-party Frag-o-Matic in februari nog wat te vroeg en werd Team PU teleurstellend vijfde, maar de eerste tekenen van grootsheid werden duidelijk op The Party in Eindhoven, toen Team PU vierde werd in de 3vs3-competitie, maar in 2vs2 alle andere teams het nakijken gaf en de eerste plek wist te pakken!
Onder leiding van captain Remy is er inmiddels een team geselecteerd dat deze goede lijn zal doortrekken. Zo heeft Bram 'Daedra' Slot het team verlaten vanwege een verminderde focus op Rocket League. Bram is vervangen door Derk 'KreD' Wagemaker, afkomstig van het Nederlandse Get Gaming. Het jonge talent Sem 'Smtx' Klinkenberg, die zich in de rankings goed heeft laten zien en zich door goed teamspel in het team wist te spelen, completeert Team PU.

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 Welk nieuw woord heeft Wouter verzonnen om de gameplay van Burnout Paradise te omschrijven?
- A) Paradoctisch
- B) Chaoctisch
- C) Genoctisch

2 Wat is de naam van het studiohoofd van Santa Monica Studio, dat verantwoordelijk is voor de God of War-franchise?
- A) Cory Barlog
- B) Shannon Studstill
- C) Shary Barstill

3 Welke Link zien we terug in de teaser-trailer van Super Smash Bros. voor de Switch?
- A) Ocarina of Time
- B) Twilight Princess
- C) Breath of the Wild

4 Weet jij de legendarische Konami Code nog uit je hoofd? Nou ...?
- A) Tuurlijk: beneden, beneden, boven, boven, links, rechts, links, rechts, A, B, Start
- B) Tuurlijk: boven, boven, beneden, beneden, links, rechts, links, rechts, B, A, Start
- C) Tuurlijk: draai één keer in het rond, stamp met je voeten op de grond, Start

5 World of Tanks was dankzij zijn populariteit in Rusland en de lage systeemeisen jarenlang de meest gespeelde pc-game. Hoeveel spelers zaten er tijdens het hoogtepunt gelijktijdig op één server?
- A) 300.000
- B) 3.000.000
- C) 30.000

6 Je kunt in deze PU alles lezen over ons eigen Rocket League-team. Wat is de gamenaam van onze captain Remy?
- A) Reemo4K
- B) Reemo2K
- C) ReemoK2

DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP EEN DIKKE VETTE 2 TERABYTE GAMEDRIVE VAN SEAGATE ÉN EEN ART BOOK, ALLEBEI MET SEA OF THIEVES-SAUSJE!

PU 294 LIGT 15 MEI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- SIMON IS NAAR CANADA GEWEEST VOOR EEN BIJZONDERE VERRASSING
- TJEERD HEEFT GOD OF WAR UITGESPEELD
- WE CHECKEN DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE VOOR DE SWITCH
- WOUTER GAAT KIJKEN OF CONAN: EXILES EEN LEUKE GAME IS
- WE GAAN VOOR HET EERST AAN DE SLAG MET DETROIT: BECOME HUMAN
- IN GESPREK MET POPULAIRE STREAMERS: HEBBEN ZE NOG TIPS?

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

HOE IS HET MET ONZE PLANT? (2)

Sergio leeft nog steeds, maar wat begon met twee bruine puntjes is inmiddels uitgegroeid tot twee volledig afgestorven donkerbruine bladeren. Volgens Tjeerd mag dat echter geen probleem zijn, 'want ik heb deze thuis ook'. Nou, dat geeft de burger moed. Nog drie maanden volhouden, Sergio, dan krijgen we een goudvis! (Mocht iemand tips en/of groene vingers hebben om Sergio nog even die laatste boost te bezorgen, geef ons dan een schreeuw via redactie@powerunlimited.nl o.v.v. 'Help Sergio'.)



WAT DOET ED IN HET WEEKEND?

Na 25 jaar verklapt Ed ons een groot geheim: hij vindt het heerlijk om in het weekend vrouwenkleren en een pruik te dragen en samen met z'n echtgenote als twee vriendinnen in Amsterdam te gaan shoppen. Bijkomend voordeel voor onze enigszins incontinente eindbaas: hij kan dan ook de gender-neutrale toiletten gebruiken!



WAT SPEELT SAMUEL?

Het beste kaartspel dat Samuel de afgelopen tijd speelde, was de BloodBorne Card Game, maar toch wil hij effe jullie aandacht focussen op Epic Spell Wars of the Battle Wizards: Duel at Mount Skullzfyre.
In dit hilarische kaartspel moet je elkaar aanvallen met magische aanvallen, en die 'spells' zijn opgebouwd uit maximaal drie kaarten. Door kaarten slim te combineren, kun je bijvoorbeeld voor maximale schade gaan, kaarten van andere spelers jatten, een dobbelsteen rollen voor extra effecten, of juist meerdere spelers tegelijk aanvallen. Het artwork doet denken aan Adventure Time en elk potje staat garant voor hilariteit. Aanradertje.

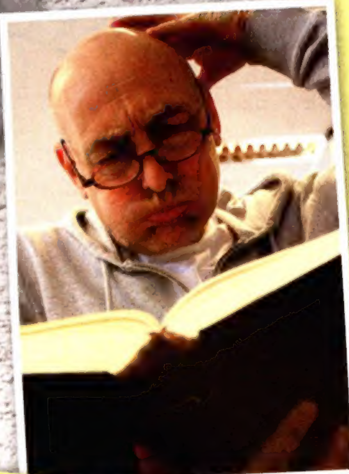


BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube
YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV


FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED


TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ha! Het is weer gelukt om een paar verse taalfoutjes van mijn PU-redacteuren op te sporen. Wat ik me trouwens weleens afvraag: zouden die baklappen nou expres fouten maken om mij scherp te houden?

× Benieuwd wat er nog in de pijpleiding zit = Olie misschien? Maar wat er in de pijplijn zit, weet ik ook niet

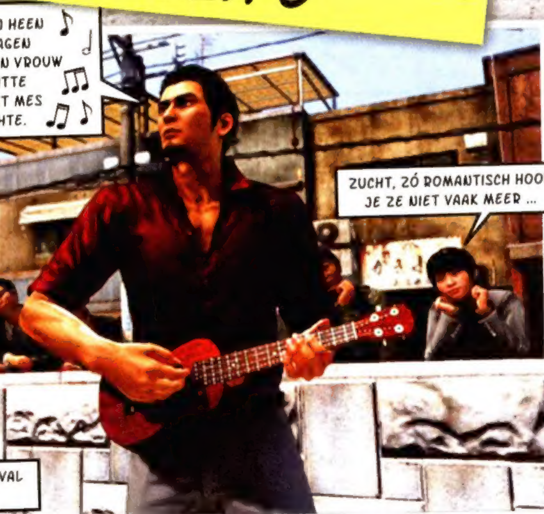
× Dan gaan alle stoppen los = Echt? En slaan dan de remmen door?

× Je kunt er vijf uur bij- of aftellen = Tja, maar soms moet je toch echt aftrekken

× Het deuntje staat na vijftien jaar nog altijd op mijn trommelvlies gebrandt = Inclusief een d/t fout die nog wel even op mijn netvlies gebrand zal staan

× Ze werden op hun wenken verwend = Ik zocht er nog één voor deze rubriek, en werd op mijn wenken bediend

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT YAKUZA 6



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Je kan het haast geen 'winter'sport meer noemen, maar ook dit jaar gaan we weer een lang weekend skiën en snowboarden met onze voltallige uitgeverij. Op deze foto zie je naast mij Aryaty (onze salesguy), Wouter en Martin toen we twee jaar geleden in het mistige Mayerhofen de pistes onveilig maakten.
Dit jaar vertrekken we 20 april naar Sölden, dus als je deze PU leest, kun je gelijk effe checken of er nog genoeg sneeuw ligt en we niet door de koeienstront hoeven af te dalen naar het après-skigebeuren. Helaas is Martin eind april te zwanger om van de partij te zijn, maar zijn plekkie wordt ingenomen door Dennis ('ik weet niet waar m'n rem is'), dus we gaan op zeker de sneeuwballen uit onze broek lachen.
Geruchten gaan dat ook de Powerspy zich in Oostenrijk zal melden, dus volgende maand zul je vast meerdere berichten uit Sölden te lezen krijgen die beter in Sölden hadden kunnen blijven.
ED



HELP! WOUTER IS STUK!

Zoals jullie eerder hebben kunnen lezen, is PU vorige maand met een ouwe camper het land door getuft om op zoek te gaan naar vers, onontdekt PUBG-talent. Hartstikke leuk natuurlijk om weer effe onder de mensen te zijn, maar als Wouter te lang weg is van ons knusse redactiehol, begint ie gek te doen. Dan loopt ie onrustig heen en weer te ijsberen, slaakt ie allerlei onzinnige kreten uit (hoewel we die wel vaker horen) en weet ie effe niet meer waar ie het moet zoeken ... met als gevolg dat Wouter opeens face down tussen ouwe pallets en autobanden in een microfoon lag te blèren. Even later zat ie weer mijmerend in een kleine zandbak in de vorm van een boot, alsof ie golvend over de woeste baren koers zette richting onverkende continenten. Het duurde dan ook eventjes totdat ie eenmaal terug op de redactie weer een beetje zichzelf was.






FRAME DROP
JORDI PETERS


PFOEWAH! WAT EEN KOU! MAAR GOED DAT IK EEN EXTRA DEKEN MEE HEB!


HEB JIJ HET EIGENLIJK NOOIT KOUD, PAP, MET JE KALE HOOFD?


DAAR HEB IK DIT NOU VOOR, JONGEN.

